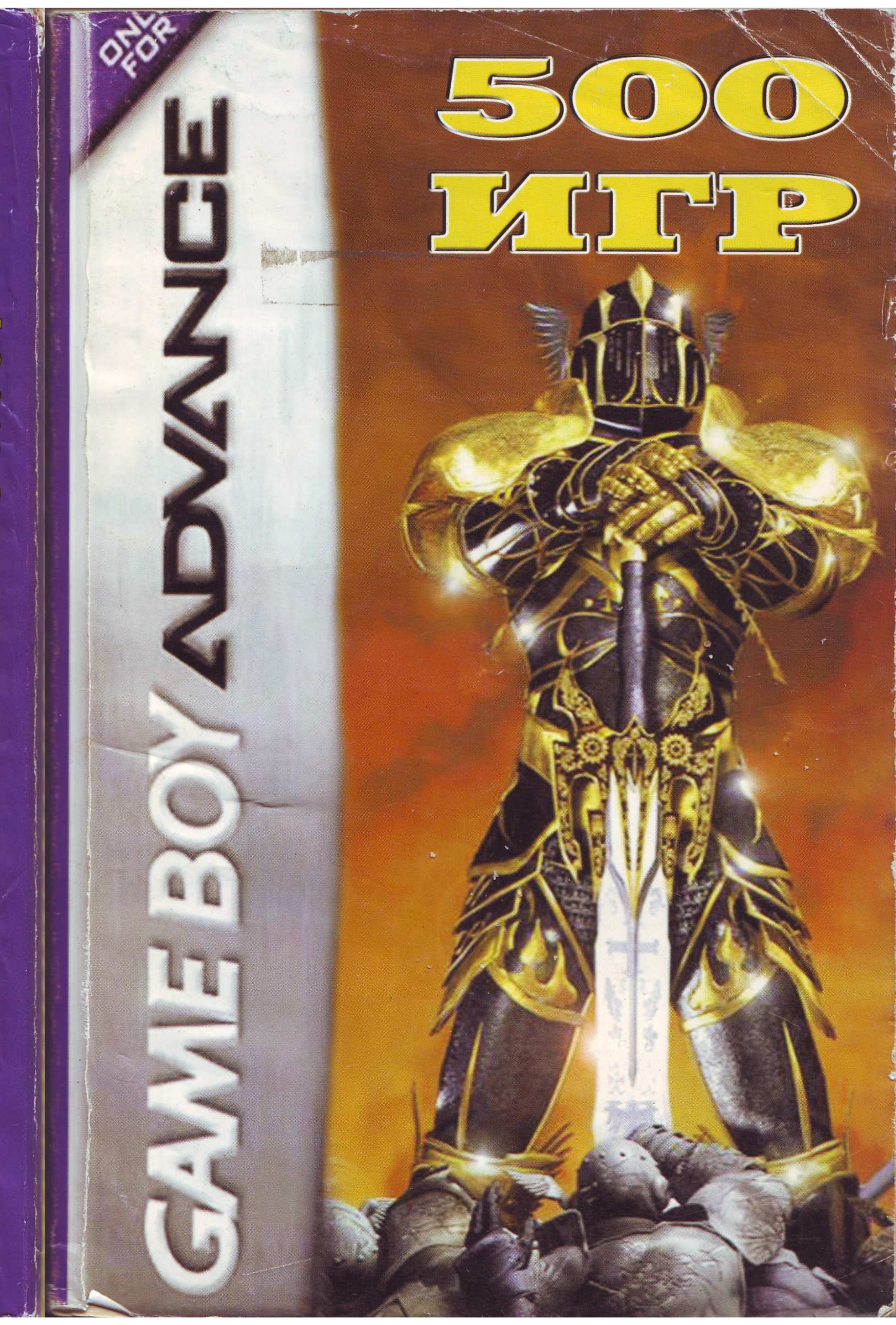


GBA 500
100% GAME BOY ADVANCE
GBA 500
ONLY FOR
GAME BOY ADVANCE
500
ИГР

GAME BOY ADVANCE 500

100% GAME BOY ADVANCE



GOLD

Описания, коды, пароли,

секреты, полезные советы,

полные прохождения.

TRICKS Ltd
Москва

Страна PlayStation /TRICKS Gold. Game Boy Advance 500 игр. Коды, пароли, секреты. - М.: "ТРИКС Лтд", 2004. - 496 стр.

ЛР №065456 от 13.10.97

Книга посвящена играм для самой популярной у нас в стране 32-х битной переносной видеоприставки Game Boy Advance, разработанной фирмой Nintendo. В ней рассмотрены почти 500 игр, приведены более 5000 кодов, паролей, описаний, игровых приемов, полезных советов. В книгу включена информация по подавляющему количеству игр, продаваемых в настоящее время. Для тех, кого заинтересовали эти игры, в книге Вы найдете адрес и условия приобретения их по почте.

Надеемся, что эта информация порадует поклонников компьютерных видеоигр.

Книга рассчитана на широкий круг читателей: от тех, кто только выбирает модель видеоприставки, до тех, кто уже стал опытным геймером и преданным поклонником Game Boy Advance.

Издание предназначено для широкого круга читателей. Гигиенического сертификата не требует.
(Письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

ЛР №065456 от 13.10.97 г. Подписано в печать 24.11.2003
Формат 84x108/32. Печать офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. 701.
ЗАО "TRICKS Ltd", 105523, Москва, а/я 31.
Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профиздат», 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.

ОТ РЕДАКЦИИ

Появившись сравнительно недавно, видеоприставка Game Boy Advance стала своего рода венцом серии портативных игровых консолей разработанных фирмой Nintendo. Она очень быстро достигла вершин хит-парадов популярности среди геймеров всего мира и стала одной из самых покупаемых моделей видеоконсолей.

Game Boy Advance - это портативная переносная 32-х битная игровая система. Она имеет полноцветный экран, возможность отгрузки и сохранения во время игры, компактные размеры и великолепную библиотеку игр на сменных картриджах. Кстати система совместима со всеми играми, вышедшими для систем Game Boy и Game Boy Color, а их количество исчисляется несколькими сотнями наименований!

В GBA предусмотрен многопользовательский режим. Вы можете соеденить 4 системы GBA вместе, используя при этом всего лишь один игровой модуль и специальный коммуникационный кабель, и играть одновременно командой до 4 игроков. Одна из первых игр, где в полной мере задействованы многопользовательские возможности GBA, Mario Kart Advance, продолжение знаменитой серии аркадных гонок с известными персонажами Nintendo.

Game Boy Advance сможет быть подключена к игровой приставке GameCube.

Вы сможете использовать систему GBA в качестве внешнего контроллера для приставки GameCube.

Предлагаемая Вашему вниманию книга позволит решить две весьма часто возникающие проблемы: во-первых собрать качественную персональную коллекцию игр, во-вторых успешно проходить приобретенные игры, испытывая минимальные трудности.

В книгу включена информация по около **500 играм, ПРОДАЮЩИМСЯ у нас в стране:** более 5000 "отборных" кодов, паролей, секретов, игровых советов и подсказок, прохождений, которые не позволят Вам испытать горькое ощущение беспомощности, даже в самых экстремальных игровых ситуациях.

И последнее замечание, связанное с системой обозначений, использованных в книге.

L - левая верхняя боковая кнопка

R правая верхняя боковая кнопка

LEFT - кнопка влево на D- pad.

RIGHT - кнопка вправо на D- pad.

UP - кнопка вверх на D- pad.

DOWN - кнопка вниз на D- pad.

FORWARD кнопка на D pad, обеспечивающая движение персонажа вперед.

TOWARD, BACK, **BACKWARD** - кнопка на D pad, обеспечивающая движение персонажа назад.

Надеемся, что эта книга будет полезна всем, кто увлекается видеоиграми.

ОТ РЕДАКЦИИ

Для тех кто серьезно интересуется видеоиграми предлагаем книги, которые можно заказать по почте:

Издательство "ТРИКС ЛТД" разрабатывает и выпускает серию энциклопедий "TRICKS GOLD", посвященных играм для PlayStation, PlayStation 2, Sega MD II, Dreamcast. Каждый выпуск этой серии содержит практически всеобъемлющую информацию, необходимую каждому игроку:

Страна Playstation/TRICKS GOLD **25, 26, 27, 28**	по 60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Секреты PSX**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **1160 игр**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга кодов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга квестов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга многосерийных хитов**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга боевых приключений**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Большая книга стартегий**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Миссия выполнима!**	80 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **Магический кристалл**	80 руб.
Страна Playstation 2/TRICKS GOLD PS2 **Игры для Sony Playstation 2 вып. 3, 4, 5**	95 руб.
Страна Playstation 2/TRICKS GOLD PS2 **Большая книга кодов для PS 2**	95 руб.
Страна Playstation 2/TRICKS GOLD PS2 **Секреты Sony Playstation 2**	60 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 14500 Описаний и секретов**	50 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA 8000 Секретов**	28 руб.
Страна Playstation/TRICKS GOLD **SEGA в Подарок** (большой формат)	80 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Лучшие игры для Dreamcast (в 2-х томах)**	по 80 руб.
Страна Dreamcast/TRICKS GOLD **Большая книга кодов и хинтов для Dreamcast**	80 руб.

Обращаем Ваше внимание на то, что указанные цены НЕ ВКЛЮЧАЮТ РАСХОДЫ НА УПАКОВКУ И ПЕРЕСЫЛКУ, которые оплачиваются заказчиком при получении на почте, исходя из РЕАЛЬНЫХ затрат в соответствии с действующими на дату отправки почтовыми тарифами.

Все издания поставляются только ПО ПРЕДОПЛАТЕ.

Наложенным платежом не высылаются.

Для получения изданий следует отправить почтовый перевод с указанием состава заказа по адресу:

105523, Москва, а/я 31. Карчевской Майе Николаевне.



1942

*** Пароли этапов игры.**

Вводятся на экране паролей.

этап 4: **medal, medal (медаль), your plane (ваш самолет), enemy plane (вражеский самолет)**

этап 8: **your plane, enemy plane, enemy plane, medal**

этап 12: **bullet (пуля), enemy plane, your plane, your plane**

этап 16: **enemy plane, enemy plane, bullet, enemy plane.**

этап 20: **your plane, medal, bullet, your plane**

этап 24: **bullet, your plane, medal, medal**

этап 28: **medal, enemy plane, medal, enemy plane**

102 DALMATIONS: PUPPIES TO THE RESCUE

*** Пароли уровней.**

Для Oddball:

2 **hole, bone, bone, dice**
3 **key, hole, dice, tank**
4 **hole, bone, key, toy**
5 **key, dice, paw, bone**
6 **key, dice, toy, hole**
7 **key, dice, tank, dog**
8 **key, dice, dog, paw**
9 **key, toy, key, key**
10 **key, toy, key, hole**
11 **key, toy, key, dog**
12 **key, tank, hole, paw**
13 **key, tank, paw, key**
14 **key tank, toy, dice**
15 **key, tank, paw, tank**
16 **key, tank, toy, paw**
17 **dog, key, dice, bone**

Мини-игры.

tank, dice, dice, dice
tank, dice, dice, tank

*** Коды уровней.**

уровень 2: **domino, bone, bone, domino(basement)**

уровень 3: **domino, bone, key, dog head (inside machinery)**

уровень 4: **domino, bone, domino, dog print (cafeteria)**

уровень 5: **domino, bone, og print, bone (baddum brothers)**

уровень 6: **domino, bone, toy, dog bowl (shipping room)**

уровень 7: **domino, bone, toy, tank (garage)**

уровень 8: **domino, bone, dog print, toy (roof)**

уровень 9: **domino, tank, domino, key (machine room)**

уровень 10: **domino, tank, domino, dog bowl (generator room)**

уровень 11. **domino, tank, dog bowl, tank (research room)**

уровень 12: **domino, tank, dog bowl, toy (factory floor 2)**

уровень 13:**domino, tank, dog print, key (freezer)**

уровень 14: **domino, dog head, toy, domino (parent rescue)**

уровень 15: **domino, dog head, toy, tank (sewers)**

уровень 16: **domino, tank, toy, dog print (office)**

уровень 17· **toy, bone, key, key (cruella)**

ADVANCE GTA 2

*** Коды хитростей.**

Отправляйтесь на стартовый экран и введите следующие коды.

Открыть все автомобили. Нажмите и удерживайте **B+L**, затем нажмите **Left**

Открыть три дополнительных режима. Нажмите и удерживайте **B+L**, затем нажмите **Down**

Открыть все трассы. Нажмите и удерживайте **B+L**, затем нажмите **Right**

Открыть все регулировки. Нажмите и удерживайте **B+L**, затем нажмите **Up**

Просмотреть титры. Нажмите и удерживайте **B+L**, затем нажмите **Up+B**

*** Открыть секретные автомобили.**

Получите золото в Hornet, чтобы открыть:

уровень трудности Normal: COROLLA LEVIN *TUNED* Toyota

(Expert): midget II *TUNED* Daihatsu

Получите золото в Local Dog, чтобы открыть:

(Normal): MAX Daihatsu

(Expert): ROADSTER *TUNED* Mazda

Получите золото в Big Core, чтобы открыть:

(Normal): MR-S Toyota

(Expert): MARCH *TUNED* Nissan

Получите золото в Plastic Bomb, чтобы открыть:

(Normal): ROADSTER MPS Mazda

(Expert): SILVIA *TUNED* Nissan

Получите золото в Night Kids, чтобы открыть:

(Normal): SILVIA Nissan

(Expert): Vits *TUNED* Toyota

Получите золото в Hello World, чтобы открыть:

(Normal): IMPREZA WRX STi version VI

(Expert): MR2 Toyota

Получите золото в Doco Moco, чтобы открыть:

(Normal): MR wagon SUZUKI SPORT Suzuki

(Expert): Supra *TUNED* Toyota

Получите золото в Peak Peak, чтобы открыть:

(Normal): COPEN Daihatsu

(Expert): SILVIA *TUNED* Nissan

Получите золото в Micro Coat, чтобы открыть:

(Normal): S2000 Honda

(Expert): Savanna RX-7 Mazda

Получите золото в Gateway, чтобы открыть:

(Normal): CELICA Toyota

(Expert): LANCER TURBO Mitsubishi

Получите золото в Runner Way, чтобы открыть:

(Normal): Supra Toyota

(Expert): SILEIGHTY *TUNED* Nissan

Получите золото в Spurl Maze, чтобы открыть:

(Normal): CIVIC TypeR Honda

(Expert): Fairlady 240Z Nissan

Получите золото в Beat Sweet, чтобы открыть:

(Normal): RX-8 (Mazda)

(Expert): LEGACY Touring Wagon (Subaru)

Получите золото в Super Pass, чтобы открыть:

(Normal): SILVIA Nissan

(Expert): SPRINTER TRUENO *TUNED* Toyota

Получите золото в Great Reef,

чтобы открыть:

(Normal): INTEGRA TypeR Honda

(Expert): MR-S *TUNED* Toyota

Получите золото в Dump Line, чтобы открыть:

(Normal): STAGEA Nissan

(Expert): MARK II Tourer V *TUNED* Toyota

Получите золото в Mountain Dop, чтобы открыть:

(Normal): LEGACY B4 Subaru

(Expert): SKYLINE GT-R *TUNED* Nissan

Получите золото в Drag Marker, чтобы открыть:

(Normal): ALTEZZA Toyota

(Expert): IMPREZA WRX STi *TUNED* Subaru

Получите золото в Out Run, чтобы открыть:

(Normal): MARK II Tourer V Toyota

(Expert): CHASER Tourer V Toyota

Получите золото в About Way, чтобы открыть:

(Normal): Verossa Toyota

(Expert): Supra *TUNED* Toyota

Получите золото в Plain Runner, чтобы открыть:

(Normal): ATENZA Mazda

(Expert): MR2 *TUNED* Toyota

Получите золото в Tension Pick, чтобы открыть:

(Normal): Garaiya ASL

(Expert): 180SX *TUNED* Nissan

Получите золото в Country Mig, чтобы открыть:

(Normal): LANCER GSR Evolution VII Mitsubishi

(Expert): Fairlady Z *TUNED* Nissan

Получите золото в Break Down, чтобы открыть:

(Normal): SKYLINE GT-R Nissan

(Expert): SKYLINE GT-R *TUNED* Nissan

Получите золото в Blow Back, чтобы открыть:

(Normal): IMPREZA WRX STi Subaru

(Expert): COROLLA LEVIN Toyota

Получите золото в Blast Laps, чтобы открыть:

(Normal): MARK II Grande Toyota

(Expert): ARISTO *TUNED* Toyota

Получите золото в Assault, чтобы открыть:

(Normal): SKYLINE GT-R Nissan

(Expert): GTO *TUNED* Mitsubishi

Получите золото в Knock Down чтобы открыть:

(Normal): RX-7 Mazda

(Expert): SILVIA *TUNED* Nissan

Получите золото в Terrible Mt., чтобы открыть:

(Normal): GTO Mitsubishi

(Expert): ALTEZZA *TUNED* Toyota

Получите золото в Skyscraper, чтобы открыть:

(Normal): SKYLINE GT-R Nissan

(Expert): CHASER Tourer V *TUNED* Toyota

Получите золото в Slippery, чтобы открыть:

(Normal): ARISTO Toyota

(Expert): RX-7 *TUNED* Mazda

Получите золото в Flash Speed, чтобы открыть:

(Normal): NSX Honda

(Expert): SKYLINE GT-R *TUNED* Nissan

*** Открыть специальные тюнинговые запчасти.**

Получите серебро или выше в Hornet and Local Dog, чтобы получить Filter (Special)

Получите серебро или выше в Big Core and Plastic Bomb, чтобы по-

лучить CPU (Special)

Получите серебро или выше в Night Kids and Hello World, чтобы получить Muffler (Steel)

Получите серебро или выше в Doco Moco and Peak Peak, чтобы получить Suspension (Spring)

Получите серебро или выше в Micro Coat and Gateway, чтобы получить LSD (Special)

Получите серебро или выше в Runner Way and Spurt Maze, чтобы получить Engine (Light Tune)

Получите серебро или выше в Beat Sweet and Super Pass, чтобы получить Light (Special)

Получите серебро или выше в Great Reef and Dump Line, чтобы получить Suspension (Sports)

Получите серебро или выше в Mountain Dop and Drag Marker, чтобы получить Muffler (Stainless)

Получите серебро или выше в Out Run and About Way, чтобы получить Seat (Special)

Получите серебро или выше в Plain Runner and Tension Pick, чтобы получить Engine (Middle Tune)

Получите серебро или выше в Country Mig and Break Down, чтобы получить Suspension (Race)

Получите серебро или выше в Blow Back and Blast Laps, чтобы получить Muffler (Titan)

Получите серебро или выше в Assault and Knock Down, чтобы получить Engine (High Tune)

ADVANCE RALLY

*** Режим Co-driver (<второй пилот>).**

Займите первое место во всех гонках в режиме World Rally.

*** Скрытая трасса.**

Займите первое место в режиме Co-Driver.

ADVANCE WARS

*** Кампания Advanced Campaign**

После завершения основной Кампании (Campaign) и приобретения Advance Campaign, нажмите и удерживайте кнопку Select перед входом в режим Campaign Mode, и вы будете играть в режиме Advanced Mode. Вам предстоит встретиться с более сильными противниками, но при успешном завершении миссии вы получите больше денег.

*** Стереть данные.**

Если вы захотите стереть данные, то сразу же после включения Gameboy Advance нажмите L, Select и Right на D-Pad. Появится опция <Delete Data> и вы сможете начать все сначала.

*** Иконки <золотого Меню (Gold Menu)>.**

Чтобы изменить обычный цвет иконок на экране главного меню на сверкающий золотой, вы должны выполните условия приведенные ниже:

Stats: Полностью завершите все 20 war room maps, невзирая на ранг

Rank: Достигните окончательного ранга, ранг 1

Records: Получите оба ранга и <золотую> статистику, и это тоже станет <золотым>

Field Training: Получите A-Rank во всех 14 тренировочных миссиях.

Campaign: Полностью завершите кампанию Advance Campaign, невзирая на ранг.

War Room: Получите S-Rank во всех 20 war room maps.

Карты Battle Maps: Вы должны открыть или приобрести каждый CO, и приобрести все карты.

Карты Design Maps, режим Vs.

Mode и меню Multiplayer не может стать <золотым> Обратите внимание! <Золотые> меню ничего не сделают для вас, они хороши только для того, чтобы потешить свою гордыню.

*** Увеличить уровень трудности в режиме Vs. Mode.**

Когда выбираете карту, нажмите и удерживайте Select, чтобы сыграть в режиме Vs. mode. Вы столкнетесь с более сложной игрой. Если вы победите в миссии в этом режиме, то заработаете серьезный денежный куш.

*** Сделать доступными новые игровые режимы.**

Чтобы сделать доступными опции War Room, Campaign, Design Maps и Stats в главном меню, вы должны первым завершить финальную миссию в Field Training.

*** Сыграть в миссии <Rivals>.**

Используйте Sami для следующих миссий: -Captain Drake -Naval Clash -Wings of Victory -Battle Mystery Вы будете играть в миссии ''Rivals'' после финальной битвы The Final Battle.

*** Проскочить field training.**

Если вы хотите проскочить field training и сразу войти в боевую кампанию, создание карт или тому подобное, вместо одержания побед в каждой битве тренировочного режима (field training), просто отправляйтесь в последнее сражение этого режима и победите в нем. Это позволит сохранить время, и вы сможете в любое время вернуться в тренировочный режим из главного меню.

*** Миссия <Special Intel>.**

Чтобы получить доступ к тренировочной миссии, называемой Special Intel, вы должны, во- первых, пройти все остальные тренировочные миссии Field Training. И только после этого, когда вы вернетесь в меню Field Training, вы увидите эту миссию в списке миссий для выбора.

*** Открыть CO Drake.**

В режиме Campaign mode Вы должны выбрать в качестве своего персонажа Andy для выполнения приведенных ниже миссий: – Captain Drake – Naval Clash – Wings of Victory – Battle Myslery Как только вы завершите кампанию, он появится в секции Battle Maps, чтобы быть приобретенным за 50 монет.

*** Открыть CO Eagle.**

В режиме Campaign mode Вы должны выбрать в качестве своего персонажа Sami для выполнения приведенных ниже миссий: – Captain Drake – Naval Clash – Wings of Victory – Battle Mystery В конце кампании вы получите доступ в секретную битву <Rivals>, в которой вы должны победить. После завершения кампании с этими требованиями, Eagle появится в Battle Maps, чтобы быть приобретенным за 80 монет.

*** Открыть CO Grit.**

Вы должны выбрать Max для выполнения миссии 4 в режиме Campaign и завершить кампанию. Gril появится в секции Battle Maps, чтобы быть приобретенным за 50 монет.

*** Открыть CO Kanbei.**

Вы должны завершить режим Campaign. Kanbei появится в секции Battle Maps, чтобы быть приобретенным за 50 монет.

*** Открыть CO Nell**

Откройте и успешно пройдите Advance Campaign. Nell может быть приобретена в секции Battle Maps за 80 монет.

*** Открыть секретные битвы Sonja.**

Вы должны победить в миссиях

Kanbei за ограниченное количество шагов, чтобы открыть секретные битвы Sonja. Вы должны победить в: Kanbei Arrives! за 8 или меньше ходов; Mighty Kanbei! за 10 или меньше ходов; Kanbei's Error? за 12 или меньше ходов. Если вы победите во всех этих миссиях без превышения лимита времени, вы сможете продолжить игру в соответствии с секретной сюжетной линией.

*** Открыть CO Sonja.**

Откройте и успешно пройдите секретные миссии Sonja в режиме Campaign (смотри другие хинты) и завершите кампанию. Sonja может быть приобретена в секции Battle Maps за 60 монет.

*** Открыть CO Sturm.**

Как только вы приобретете всех CO из Battle Maps (Grit, Eagle, Drake, Kenbei и Sonja) за исключением Nell, Sturm появится в списке и может быть приобретен за 100 монет. Обратите внимание! Sturm может быть использован только в режиме Vs. mode. Вы не можете играть с ним в битвах War Room как с другими персонажами CO.

*** Использовать других CO's в режиме нескольких игроков.**

Чтобы использовать других CO's в режиме нескольких игроков, вы должны сначала победить в Campaign и затем войти в секцию Battle Maps, где вы сможете купить их.

ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING

*** Кампания Lab Maps.**

Каждая армия должна найти и захватить Lab map в своей кампании, чтобы получить возможность использовать Neotanks в режиме Campaign Mode. В режиме Hard Campaign, две первых labs находятся немного в разных локациях. Кампания Orange star Andy's Time: Нейтральный город, два сектора севернее от западной минипушки (mini-cannon) (Наносятся на карту после завершения миссии, если город не захвачен).

Секретный уровень: Test of Time

Кампания Blue Moon Toy Box: Нейтральный город, четыре сектора западнее нейтрального порта.

Секретный уровень: Neotanks!?

Кампания Yellow Comet Show Stopper: Самый юго-западный нейтральный город.

Секретный уровень: Sea of Hope

Кампания Green Earth Sinking Feeling: Самый южный город на западном острове. Секретный уровень: Danger X9

*** Получить иконки <Золотого Меню> (Gold Menu Icons).**

Versus- Сыграйте на каждой карте в режиме Vs. Mode (Не имеет значения, если вы проиграли, выиграли или сдались).

Campaign- Успешно пройдите каждую область в кампаниях Normal и Hard Campaign с общим рангом S-Rank

Design Room- Купите все CO Color

Edits Battle Maps- Приобретите все у Hachi

War Room- Получите ранг S-Rank на каждой карте в War Room Link- Сюрприз

*** Открыть CO Adder**

Чтобы открыть Adder, просто успешно пройдите один раз режим Campaign.

*** Открыть CO Colin**

Чтобы открыть Colin приобре-

тите либо Grit, либо Olaf и Colin, появившихся на своих местах.

*** Открыть CO Drake**

Чтобы открыть Drake, просто успешно пройдите кампанию Green Earth Campaign.

*** Открыть CO Eagle**

Чтобы открыть Eagle, просто успешно пройдите кампанию Green Earth Campaign.

*** Открыть CO Grit**

Чтобы открыть Grit, просто успешно пройдите кампанию Blue Moon Campaign.

*** Открыть CO Hachi**

Чтобы открыть Hachi, завершите режим Hard Campaign mode.

*** Открыть CO Hawke**

Чтобы открыть Hawke, просто один раз успешно пройдите режим Campaign Mode.

*** Открыть CO Jess**

Чтобы открыть Jess, приобретите либо Drake, либо Eagle и Jess, появившихся на своих местах.

*** Открыть CO Kanbei**

Чтобы открыть Kanbei, просто успешно пройдите кампанию Yellow Comet Campaign.

*** Открыть CO Lash**

Чтобы открыть Lash, просто один раз успешно пройдите режим Campaign Mode.

*** Открыть CO Nell**

Чтобы открыть Nell, получите общий ранг А в режиме Campaign.

*** Открыть CO Olaf**

Чтобы открыть Olaf, просто успешно пройдите кампанию Blue Moon Campaign.

*** Открыть CO Sensei**

Чтобы открыть Sensei, приобретите либо Kanbei, либо Sonja и Sensei, появившихся на своем месте.

*** Открыть CO Sonja**

Чтобы открыть Sonja, просто успешно пройдите кампанию Yellow Comet Campaign.

*** Открыть CO Sturm**

Чтобы открыть Sturm, получите общий ранг S в режиме Campaign.

*** Открыть тест звука.**

Чтобы открыть тест звука, успешно пройдите Normal Campaign с любым рангом, чтобы приобрести тест звука. Он стоит 5000 монет.

AERO THE ACROBAT

*** Режим Harder "+".**

Успешно завершите игру. Вы увидите "Circus Act 1+" рядом с вашим файлом. Это усложненная версия игры.

AGGRESSIVE INLINE

*** Все уровни.**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **Up, Down, Up, Down, Left, Right, B, R**

*** Все уровни и редактор тем Park Editor Themes.**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, B, A.**

*** Все персонажи открыты.**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **Down, Right, Right, Down, Left, Down, Left, Down, Right, Right, Right.**

*** Perfect Grind Balance**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **BIGUPYASELF**.

*** Perfect Handplant Balance**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **Justin Bailey**.

*** Открыть все трассы и всех скейтеров.**

На титульном экране введите **LLBBRRLR**.

*** Все ключи.**

На экране выбора кода (Code Selection) введите **Skeleton**.

*** Открыть все уровни до Deadmans sewer.**

На титульном экране (с надписью <Press Start>) введите: **LBRB**.

AIR FORCE DELTA STORM

*** Переименовать самолеты.**

Когда выбираете самолет, нажмите **Select**, чтобы сменить название.

AIR TRAFFIC CONTROLLER

*** Редактор игры.**

Успешно завершите Tutorial и уровни 1 и 2, чтобы открыть опцию редактора игры (game editor) в главном меню. Редактор дает вам возможность изменить любую ранее пройденную миссию.

ALIENATORS: EVOLUTION CONTINUES

*** Пароль 13 уровня.**

Введите: **GLDJLKHD**

*** Пароли уровней.**

Уровень 2	**MDKMZKCC**
Уровень 3	**BHSZSKTC**
Уровень 4	**ZKTSHKMC**
Уровень 5	**JLPFDKHB**
Уровень 6	**HMDBRKCB**
Уровень 7	**GLDKLKZB**
Уровень 8	**GLPKLKRB**
Уровень 9	**GLDJBKKF**
Уровень 10	**GLPJBKFF**
Уровень 11	**GLDKBKZF**
Уровень 12	**GLPKBKRF**

*** Неограниченный боезапас.**

Войдите на экран паролей уровней и введите: **RBJPXCKC**.

ALTERED BEAST: GUARDIAN OF THE REALMS

*** Управление главным меню.**

На титульном экране нажмите **Start**. В главном меню нажмите и удерживайте **L** или **R**, чтобы управлять перемещением заднего фона. Если продолжать удерживать кнопки дольше, то движение ускорится.

AMERICAN TALE, AN: FIEVEL'S GOLD RUSH

*** Пароли всех уровней.**

Мир 2	**F W L S H 3**
Мир 3	**H C M 1 H S**
Мир 4	*** V K S H 2**
Мир 5	**C C L 1 H 1**
Мир 6	**6 V J S H V**

ANIMAL SNAP

*** Открыть призовую игру "Block Blaster".**

На титульном экране нажмите и удерживайте кнопку **L** и нажмите **UP, DOWN, LEFT, RIGHT, RIGHT, LEFT, DOWN, UP** на D-pad. Если все сделано правильно, опция "Block Blaster" появится в конце меню.

ARMY MEN ADVANCE

*** Пароли всех уровней для Vikki в режиме Easy Mode.**

Уровень	*Пароль*	*Название игровой зоны.*
01	(n/a)	Tan Army Jail
02	**HJQDCHMB**	Training Camp
03	**GGQSGJMB**	Area 41
04	**FSQSMKMB**	Hangar 13
05	**DQQNBBMB**	Bedroom
06	**CSQJGCMB**	Hallway
07	**BQQDMDPB**	Bathroom
08	**TJQDQFPB**	In The Bath
09	**SGQSCQPB**	Patio
10	**RJQNLRPB**	Garage
11	**QGQNRSPB**	Green Camp
12	**PSQJCTPB**	Area 41-Return

*** Все уровни для обоих персонажей.**

Чтобы сделать все 12 уровней открытыми введите пароль:

PSxJCTPy

Чтобы играть за Sarge, замените **x** на **R**, а **y** на **B**.

Чтобы играть за Vikki, замените **x** на **Q**, а **y** на **C**.

Вы можете устанавливать любой уровень трудности, который Вы хотите прежде, чем введете пароль.

*** Все уровни открыты для Sarge.**

Введите в качестве пароля **QGQNRTPC**.

*** Пароли уровней (другой вариант).**

2	**HJRDCHMC**	8	**TJRDQFPC**
3	**GGRSGJMC**	9	**SGRSCQPC**
4	**FSRSMKMC**	10	**RJRNLRPC**
5	**DQRNBBMC**	11	**QGRNRSPC**
6	**CSRJGCMC**	12	**PSRJCTPC**
7	**BQRDMDPC**		

*** Пароли уровней с Vikki.**

2.	**GGRSGHMB**	3.	**FSRSMJMB**
4.	**DQRNBKMB**	5.	**CSRJGBMB**
6.	**BQRDMCPB**	7	**TJRDQDPB**
8.	**SGRSCFPB**	9.	**RJRNLQPB**

*** Пароль выбора стадии игры.**

Введите **NQRDGTPB**.

ARMY MEN: OPERATION GREEN (ANNIHILATION)

*** Пароли уровней.**

01 – N/A
02 – **5VKPR6*B** или **K*67LZZM**
03 – **5PK5LL*4** или **F58FWJ*N**
04 – **Y8DTF4HK** или **3MC9TS15**
05 – **62BVXHXY** или **3SXRLWOJ**
06 – **MQ5310VP** или **Y0V7G6ZM**
07 – **SZQR6W1J** или **DLTYD4G7**
08 – **44BQQCWH** или **NJ98C3XD**
09 – **F4J1ZRWG** или **CG4PPSC6**
10 – **FFOOWP36** или **5QFXBJJZ**
11 – ***HBNVVV4** или **52CN4BBH**
12 – **85M3QCF*** или ***BR53WWF**

ASTERIX & OBELIX

*** Пароли мини-игры Asterix and Cleopatra.**

Barrel Crisis	**3121**
Stone Em All!	**1213**
Sculptoris	**2331**
Mummy Ball	**3113**
Slip Em All	**1322**
Shoot Romans	**2123**
Bonus Level	**1232**

*** Пароли уровня Condor.**

Из главного меню войдите на экран паролей (Password) игры Asterix and Obelix. Вы должны установить указанные ниже картинки на экране паролей.

1. **Obelix** 2. **Asterix**
3. **Dog** 4. **Old Guy**

После этого вы получите доступ на уровень Condor.

*** Пароли уровня Grecia.**

Войдите на экран паролей игры Asterix and Obelix. Там щелкните по картинкам соответствующих персонажей: **Falbala, Abraracourcix, Obelix, Idefix**.

*** Пароли уровня Helvetia**

Из главного меню войдите на экран паролей (Password) игры Asterix and Obelix. Вы должны установить указанные ниже картинки на экране паролей.

1. **Asterix** 2. **Obelix**
3. **Old Guy** 4. **Blonde Girl**

*** Пароли уровня Mountains.**

Войдите на экран паролей игры Asterix and Obelix. Там щелкните по картинкам соответствующих персонажей: **Panoramix, Asterix, Obelix, Idefix**

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

*** Коды уровня Early.**

2	**BJWFTF6P**		
3	**BKGD2WW4**	3	**BJWGSC7L**
4	**BKWNVMMD**	4	**BKWYJSB9**
5	**BW4YD3X6**	5	**BVMKDWK9**
6	**CBZ6NMKR**	6	**CBCLXMLR**

*** Пароль последнего уровня.**

Просто введите: **COCNQQIY**

*** Коды уровней, дающие дополнительные жизни.**

Эти коды дают 4 жизни:

2 **BVVFKQ4X** 3 **BXF74YCY**
4 **BXNVKB3G** 5 **CMJNFTTM**
6 **CS4LYC3F**

Эти коды дают 5 жизней:

7 **DBTZQBYC** 8 **DRDZ49WY**
9 **FD7CBBHT** 10 **FD7C76XF**

*** Пароли уровней.**

2 **BMQDNPJS** 3 **BRZSGZDY**
4 **BVMJFYLG** 5 **B7JHPMHC**
6 **C6XQLVNF**

ATV QUAD POWER RACING

*** Дополнительные ATV в режиме Open mode.**

ATV открывает тип 1. Завершите уровень 8 в режиме Pro mode.

ATV открывает тип 2: Завершите уровень 3.

ATV открывает тип 3: Завершите уровень 6.

*** Дополнительные ATV в режиме Pro mode**

ATV Pro тип 1: Завершите уровень 8 в режиме Stock mode.

ATV Pro тип 2: Завершите уровень 3.

ATV Pro тип 3: Завершите уровень 6.

*** Дополнительные ATV в режиме Stock mode**

ATV Stock тип 1· Доступен с самого начала.

ATV Stock тип 2: Завершите уровень 3.

ATV Stock тип 3: Завершите уровень 6.

*** Пароли режима Challenge mode, уровня трудности Pro**

Lightening = L
ATV, выглядит как X = X
Wheel = W
Helmet = H
Стрелка Up = Up

Законченный уровень 1 **L H H X W**
Законченный уровень 2 **W X L L Up**
Законченный уровень 3 + новый ATV **Up L H H L**
Законченный уровень 4 **X W X Up H**
Законченный уровень 5 **L Up H L X**
Законченный уровень 6 + новый ATV **W X X H W**
Законченный уровень 7 **Up W W Up Up**
Законченный уровень 8 + Open Mode и ATV **X H X L L**

*** Пароли режима Challenge mode, уровня трудности Open**

Законченный уровень 1 **L X W H H**
Законченный уровень 2 **H L Up Up X**
Законченный уровень 3 + новый ATV **Up H W L W**
Законченный уровень 4 **X Up Up W Up**
Законченный уровень 5 **W L L X L**
Законченный уровень 6 + новый ATV **H W Up L H**
Законченный уровень 7 **Up Up L W X**
Законченный уровень 8 **X X H Up W**
Закончена вся игра (уровень 9) **W W L L Up**

*** Пароли режима Challenge mode, уровня трудности Stock**

Законченный уровень 1 **L L X W L**
Законченный уровень 2 **W H W H H**
Законченный уровень 3 + новый ATV **H Up Up Up X**
Законченный уровень 4 **X L W L W**
Законченный уровень 5 **L W Up H Up**
Законченный уровень 6 + новый ATV **W Up L X L**
Законченный уровень 7 **H X Up L H**
Законченный уровень 8 + Pro Mode и ATV **X W L W X**

*** Открыть трассы.**

Пароль: **Frog (лягушка), Frog, Helmet, Up, Arrow, Tire**.

*** Открыть все.**

Выберите в главном меню пункт <Options>, затем введите пароль. Нажмите **Down, A, Down, A, Up, Up, A, Down, Down, A, Up, A**.

AZUMANGA DAIOH

*** Драться с Nyamo.**

Одержите полную победу в режиме story mode без проигрыша состязаний и вы будете сражаться против дополнительного босса, Kurosawa Minamo (Nyamo).

*** Открыть все звуковое оформление и установку трудности Hard.**

Пройдите игру в режиме Story Mode, на уровне трудности Normal с любым персонажем. В результате уровень трудности Hard будет открыт для этого героя. Также в разделе Omake станут доступны все аудио клипы для этого персонажа.

*** Открыть BGM в разделе Omake.**

Пройдите игру со всеми восемью персонажами.

*** Открыть изображения.**

Первая картинка: Пройдите игру в режиме Story Mode, на уровне трудности Normal с любым персонажем. Вторая картинка: Пройдите игру в режиме Sudden Death mode с любым персонажем. Третья картинка: Пройдите игру в режиме Story mode, на уровне трудности Hard Difficulty с любым персонажем. Групповой портрет: Пройдите игру со всеми восемью персонажами в режиме Story mode, на уровне трудности Normal.

*** Открыть Yukari.**

Пройдите игру в режиме Story, на уровне трудности Normal с Tomo, Osaka, Kagura, Yomi, Sakaki и Chiyo.

*** Открыть Nyamo.**

Пройдите игру без использования продолжений в режиме Story, на уровне трудности Normal с Yukari.

BACKTRACK

*** 200 единиц здоровья.**

В игре для одного игрока нажмите **Select** и затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left** на экране игрового меню. Затем введите следующий пароль: **HEA**

*** Весь боезапас.**

Чтобы активировать весь боезапас, сначала получите доступ в меню Dark Side Of The Moon, нажав **Select**, затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left**. Далее нажмите A, чтобы войти на экран паролей, и введите в качестве пароля **ammo**.

*** Все ключи.**

В игре для одного игрока нажмите **Select** и затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left** на экране игрового меню. Затем введите следующий пароль: **Key**.

*** "Заморозить" врагов.**

В игре для одного игрока нажмите **Select** и затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left** на экране игрового меню. Затем введите следующий пароль: **FRE**

*** Получить все оружие.**

Чтобы активировать любое оружие, сначала получите доступ в меню Dark Side Of The Moon, нажав **Select**, затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left**. Далее нажмите **A**, чтобы войти на экран паролей, и введите в качестве пароля **weap**.

*** Непобедимость.**

Получите доступ в меню Dark Side Of The Moon, нажав **Select**, затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left**. Далее нажмите **A**, чтобы войти на экран паролей, и введите в качестве пароля **god**.

*** Максимальная защита.**

В игре для одного игрока нажмите **Select** и затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left** на экране игрового меню. Затем введите следующий пароль: **ARM**

*** Режим Radar Mode.**

В игре для одного игрока нажмите **Select** и затем нажмите **L, Right, B, L, R** и **Left** на экране игрового меню. Затем введите следующий пароль: **MON**. Теперь на вашей карте враги будут обозначаться в виде серых точек.

BACKYARD BASEBALL

*** Алюминиевая бита.**

Когда придет ваш черед выполнять удар, введите **POWER**, чтобы получить мощную алюминиевую биту.

(BAKUTEN SHOOT) BEYBLADE: GEKITOU! SAIKYOU BLADE

*** 4-й раунд и 5-ый раунд.**

Чтобы открыть 4-й раунд (2-ой раунд в мировом турнире (World Tournament)), победите Max, Michael и Ray. Вы получите возможность сразиться с Kai, Daichi, Tala и Robert. Победите их и вам представится возможность сразиться с пижоном из BBA.

*** Открыть персонажей следующего раунда.**

Нанесите поражение первым четырем персонажам 3 раза, чтобы открыть следующий раунд. Чтобы открыть третий раунд, победите белых тигров (это 4 персонажа из второго раунда) и вы откроете третий раунд с Max и Ray из Bey-Breakers и Michael из All Stars.

(BAKUTEN SHOOT) BEYBLADE 2002

*** Black Dragoon и Dranzer blade.**

Войдите на экран паролей, найденный в городе:

AUYFAK – Black Dragoon blade

JBNREA – Black Dranzer blade

BALLISTIC: ECKS VS. SEVER 2

***Пароли уровней.**

Миссии ECKS

уровень 2: **smokey**
уровень 3: **butterfly**
уровень 4: **covey**
уровень 5: **tiger**
уровень 6: **hornet**
уровень 7: **litterbug**
уровень 8: **mustang**
уровень 9: **spectre**
уровень 10: **nimrod**
уровень 11: **spooky**

Миссии SEVER

уровень 2: **raven**
уровень 3: **firefly**
уровень 4: **bulldog**
уровень 5: **dragon**
уровень 6: **loudmouth**
уровень 7: **stinger**
уровень 8: **nail**
уровень 9: **zorro**
уровень 10: **xray**
уровень 11. **reddog**

*** Коды.**

DEATHWISH – Режим Бога

BIGPOCKET – Неограниченный боезапас

TOOLEDUP – Все оружие

DOYOUCME – Невидимость

COLDFEET – Враги не могут двигаться. (Они могут стрелять в вас, собаки могут кусаться, если вы окажетесь поблизости.)

OOHSTOPIT – Расправа за один удар.

ACMEBANGS – Взрывы наносят двойной урон.

HORNBLOW – Все мычания и стоны раненых и убитых заменены

на малоприятные звуки отрыжки и сортира.

Приведенные ниже код дает неизвестный эффект: **MYBIGUN**

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

*** Получить N.Kreditzs.**

Чтобы получить N.Kreditzs, завершите игру. В финальных титрах вы будете играть в мини-игру, в которой должны получить так много монет, как сможете. Когда титры завершатся, снова загрузится ваша игра. Отправляйтесь в Harbor Spillers, найдите на уровне аркадный игровой автомат (Arcade machine), там вы сможете использовать N.Kreditzs, чтобы сыграть в мини-игры, которые вы уже закончили.

BATMAN: VENGEANCE

*** Пароли уровней для режима Advanced Mode.**

1 - **ARKHAM**	2 - **WAYNE**
3 - **AMY**	4 - **NYGMA**
5 - **CARRIE**	6 - **WESKER**
7 - **BULLOCK**	8 - **GORDON**
9 - **JONES**	10 - **OSWALD**
11 **TALIA**	12 **MONTOYA**
13 - **SCARFACE**	14 - **CREEPER**
15 - **DENT**	16 **KYLE**

*** Пароли режима Advanced Mode.**

Чтобы сыграть игру в режиме Advance, вам нужен код, который вы получите, когда вы закончите игру. Чтобы войти в этот режим, выберите Advance Mode и введите пароль: **ARKHAM**. После этого вы начнете игру на первом уровне, но вы должны успеть найти три диска, пока не закончилось время, чтобы перейти на следующий уровень. Порядок уровней может меняться.

*** Коды видеовставок.**

Чтобы просмотреть все видеоролики этой игры без прохождения всех уровней, вы должны ввести пароль **NORA**. С этим кодом вы просмотрите все изображения и видеовставки, включая диалоги между героями игры. Единственный способ получить пароль – это завершить игру в режиме Advance Mode.

*** Пароли уровней.**

2	**Gotham**	3	**Batman**
4	**Barbara**	5	**Grayson**
6	**Robin**	7	**Tim**
8	**Batgirl**	9	**Fries**
10	**Victor**	11	**Alfred**
12	**Catwoman**	13	**James**
14	**Drake**	15	**Harvey**
16	**Selina**	17	**Batarang**
18	**Bruce**	19	**Quinzel**
20	**Jack**	21	**Edward**

*** Неограниченные дымовые бомбы (Smoke Bombs).**

Введите пароль **LSMRTG**.

BATTLEBOTS: BEYOND THE BATTLEBOX

*** Получить две новых арены.**

Успешно пройдите режим турнира (tournament mode) один раз, чтобы получитьдве новых арены.

BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGA

*** Мастер код.**

Введите в качестве имени **B9RBRN**.

*** Открыть секретные мини-игры.**

Чтобы открыть мини-игры, введите приведенные ниже коды в качестве вашего имени:

V33673 – Мини-игра Kopaka
4CR487 – Мини-игра Tahu
5MG834 – Мини-игра Pohatu
9MA268 – Мини-игра Gali
8MR472 – Мини-игра Onua
3LT154 – Мини-игра Lewa

Вы можете открывать их по од-

ной, каждая последующая игра перезаписывает предыдущую мини-игру. Единственный путь открыть все мини-игры одновременно, т.е. сделать их все доступными игроку, это пройти всю игру.

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

*** Более чувствительный Солнечный Датчик (Solar Sensor).**

Когда игра попросит закрыть Solar Sensor вашей рукой, сделайте это в наиболее затемненном месте. Если все сделано правильно, Solar Sensor станет более чувствительным.

*** Солнце находится в вашей... спальне?**

Если Солнце не на вашей стороне, Вы можете легко получить более чем 7 делений на вашем Солнечном Датчике. Просто получите черный свет (он выглядят фиолетовыми, и кажется, что делает вещи светящимися). Они испускают некоторое количество ультрафиолетовых (UV) лучей, которые и обнаруживает Солнечный Датчик. Вы должны держаться к ним довольно близко, чтобы получать нормальные показания прибора, и это легко сделать с одним из длинных, цилиндрических <фонарей>, которые являются довольно дешевыми и функциональными, чтобы играть с ними.

*** Секреты.**

Тест звука. Соберите все 30 серебряных монет (Silver Coin) в игре.

Темные линзы (Dark Lens). Завершите игру два раза.

Трудный режим. Просто пройдите игру.

Новая игра Game +. Просто пройдите игру.

BOXING FEVER

*** Пройти игру.**

Введите следующий код на экране паролей: **G51FF888**. Режим Survival Mode будет уже пройден.

*** Пройти серию Pro Am.**

Введите следующий код на экране паролей: **2GG48HD9**.

*** Пароли чемпионатов.**

Введите следующие пароли, чтобы получить каждый указанный чемпионат уже пройденным.

Серия Amatuer – **90HG6738**

Серия Top Contendor – **H7649DH5**

Серия Professionall Amatuer – **2GG48HD9**

Серия Professional – **8G3D97B7**

World Title – **B3G58318**

Режим Survival Mode – **G51FF888**

*** Драться с Boxor, E.Byclop и Byclop**

Boxor – **H7649DH5**

Boxor2 – **2GG48HD9**

Boxor3 – **8G3D97B7**

E.Byclop – **B3G58318**

Byclop – **G51FF888**

BRITNEY'S DANCE BEAT

*** Другой пароль для режима хитростей.**

Введите пароль: **NXRFP**.

*** Получить все.**

На экране паролей введите **HMNFK**, чтобы получить все в игре.

*** Открыть все песни, головоломки, видеовставки, концепт-изображения и 12 изображений.**

На экране паролей введите: **DWWFD**.

BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

*** Составить свой собственный список врагов.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L**, пока находитесь на экране <Select a Slot>, и затем введите

приведенные ниже коды, чтобы получить желаемый эффект.

Нажмите **Right, Left, Right, Left, Right, Left, Right**, чтобы включить всех врагов, с которыми вы столкнетесь в "Big Thugs"

Нажмите **Up, Down, Left, Right, Up, Down, Left**, чтобы включить всех врагов, с которыми вы столкнетесь в "Texases"

Нажмите **Right** шесть раз, чтобы включить всех врагов, с которыми вы столкнетесь в "Jamals"

Нажмите **Up, Right, Down, R, R, Select, Left**, чтобы получить список врагов выбранных случайным образом.

*** Режим Director's cut.**

Чтобы открыть режим Director's Cut, завершите игру на уровне трудности <normal>.

*** Непобедимость.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L**, пока находитесь на экране <Select a Slot>, и затем хлопните по кнопкам **Down, Down, R, R, Up, Up, Select**.

*** Неограниченные оружие и боезапас.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L**, пока находитесь на экране <Select a Slot>, и затем нажмите **R, Up, R, Up, R, Up, R**, чтобы дать вашему персонажу возможность неограниченно использовать оружие.

*** Открыть другую экипировку.**

Right, Up, Down, R, Up, Select, Left открывает экипировку Dragon Outfit (Другой вариант. Пройдите игру в режиме Director's cut.)

Right, Up, Up, R, R, Select, Left открывает экипировку Gold Outfit

Right, Down, Down, R, R, Select, Left открывает экипировку Bruce Lee 1973 Outfit (Другой вариант. Откройте режим Director's cut.)

*** Открыть режимы игры.**

Введите эти коды на экране <Select a Slot>.

Director's Cut: Нажмите и удерживайте **L** и нажмите **Up, R, Select, R, Up, Select, Select**.

Time Challenge: Нажмите и удерживайте **L** и нажмите **Up, Down, Up, R, Up, Down, Select**.

Gallery: Нажмите и удерживайте **L** и нажмите **Down, Up, Down, R, R, Select, Left**.

BUBBLE BOBBLE OLD AND NEW

*** Получить управляемого компьютером Bobblen.**

Чтобы получить Bob, the blue Dinosaur, пройдите финального босса на уровне 100. Когда начнете новую игру, на экране паузы нажмите **Start** и **Select** <bobblen>. Вы заметите, что маленький парнишка будет говорить спасибо и затем придет вам помощь. Вы можете делать это каждый раз, когда он исчерпает жизни.

*** Режим Original для <Old>.**

Этот код позволит вам получить доступ в секретную комнату, даже если вы погибли. Введите этот код на титульном экране режима <Old> Нажмите **L, R, L, R, L, R, Right, Select**.

*** Режим Super Game для <Old>.**

Этот код позволит вам сыграть в режиме Super mode, отличительной чертой которого является смешение врагов с различных стадий игры. Вы должны победить босса в режиме Super mode для двух игроков, чтобы получить хорошее окончание. Введите этот код на титульном экране режима <Old> Нажмите **Left, R,**

Left, Select, Left, L, Left, Select

*** Режим Power-up для <Old>.**

Этот код позволит вам начать с shoes (<обувь>) и всеми Candy Powerups для лучшего надувания пузыря. Введите этот код на титульном экране режима <Old>. Нажмите **Select, R, L, Left, Right, R, Select, Right**

*** Режим Super Mode.**

На главном титульном экране выберите опцию <save file> (отгрузочный файл или сохраненная игра), и отправляйтесь на титульный экран игры Bubble Bobble <New> Там нажмите **Right, R, Left, L, Select, R, Select, L**. Этот код позволит войти в режим <Super>, который предоставляет вам возможность получить несколько отличающиеся друг от друга варианты заднего фона, другие варианты расположения врагов, и другие концовки, которые вы получите, если победите всех врагов в этом режиме. Даже если вы захотите играть в режиме Normal mode, вы должны будете ввести код снова. Вы можете также сыграть в Classic Bubble Bobble в режиме <Super> mode, но код не может быть введен непосредственно из этой игры.

BUTT UGLY MARTIANS: B.K.M. BATTLES

*** 2 power-up для восстановления защиты.**

На экране паролей введите **JT2DU 4MP**.

*** 2 дополнительных жизни.**

На экране паролей введите **2ELFM PLS**.

*** 2 power-up для наращивания оружия.**

На экране паролей введите **GMACO EWU**.

*** 4 power-up для восстановления защиты.**

На экране паролей введите **DUATO U4M**.

*** 4 дополнительных жизни.**

На экране паролей введите **IAGAW 4EL**.

*** 4 power-up для наращивания оружия.**

На экране паролей введите **IAGAW 4WU**.

*** Aquatica**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **TMTWN3PD**

*** Arborea**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **IIALTSMO4**

*** Koo Foo Ship**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **IWTSOWN7**

*** Magma**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **FILGSOW6**

*** Максимум огневой мощи, защиты и восстанавливающих бонусов.**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **ALWMAA15**

*** Mechtropolis**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **IWTSOWN2**

*** Silicon City**

Выберите в главном меню опцию <Resume Game> и введите следующий пароль: **IOTJOWN5**

*** Неограниченные жизни.**

Введите пароль **KMIORMAO**. Если сделаете все правильно, услышите звуковой сигнал. Теперь вер-

нитесь в главное меню и начните новую игру.

CAESAR'S PALACE ADVANCE

*** Хитрости с деньгами.**

Начать с $5,900: Введите пароль **q#cbv#dbbbxbM**.

Начать с $16,305: Введите пароль **W9fbv#dbbbxbB**.

Начать игру с $527,000: Введите пароль **?Nbdv#dbbbxbs**

CAPTAIN TSUBASA: EIKOU NO KISEKI

*** Captain Tsubasa Eikou no Kiseki**

Для того чтобы открыть эту команду (для боевых действий в режиме Free Mode), закончите 20 сезонов в режиме J-League Mode.

*** Captain Tsubasa FC+**

Для того чтобы открыть эту команду (для боевых действий в режиме Free Mode), закончите режим J-League Mode с каждой командой.

*** Captain Tsubasa SC**

Для того чтобы открыть эту команду (для боевых действий в режиме Free Mode), победите в турнире.

*** Captain Tsubasa SS**

Для того чтобы открыть эту команду (для боевых действий в режиме Free Mode), вам нужно получить самый низкий ранг в сезоне режима J-League Mode.

*** Секретная команда: Captain Tsubasa FC.**

Чтобы открыть команду Captain Tsubasa FC в режиме Free Mode, выиграйте сезон (с любой командой) в режиме J-League Mode.

CAR BATTLER JOE

*** Открыть Jim Joe Zero.**

В режиме Battle League Mode выберите опцию <password> и введите **Todoroki**, чтобы открыть секретный автомобиль Jim Joe Zero.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

*** Все концовки.**

Перед боем с Graham, оснаститесь Flame Demon, душами Succubus и Giant Bat. После того, как вы наносите ему поражение, вы будете способны войти в дверь черной мглы, и будете бороться с еще двумя боссами. Победите обоих, чтобы получить лучшую концовку.

*** Открыть режимы Sound Mode и Boss Rush Mode.**

Перед боем с Graham, оснаститесь Flame Demon, душами Succubus и Giant Bat After you defeat him, После того, как вы наносите ему поражение, вы будете способны войти в дверь черной мглы, и будете бороться с еще двумя боссами. Победите первого из них, но проиграйте второму и вы получите хорошую концовку.

*** Открыть режим Boss Rush Mode.**

Победите Graham, но не подбирайте или не включайте в состав своего оснащенияг Flame demon, души Succubus и Giant Bat. Вы получите плохую концовку. Проиграйте Chaos, чтобы получить наихудшую концовку.

*** Вознаграждения режима Boss Rush.**

Завершите режим Boss Rush за следующие интервалы времени, чтобы открыть соответствующие секретные предметы.

Более 6 минут – Potion (Яд)

Между 5 и 6 минутами – Excalibur

Между 4 и 5 минутами – Positron Rifle

Менее 4 минут – Valmanway

*** Режим Hard Mode.**

Чтобы открыть режим Hard Mode, завершите игру и получите хорошую концовку. Обратите внима-

ние! В режиме Hard Mode доступны новые предметы, такие как Death's Robe и Death Sickle.

*** Не использовать предметы и Души.**

Когда начинаете новую игру, введите **NOSOUL**, чтобы не использовать никакие души. И наберите **NOUSE**, чтобы не использовать предметы.

*** Играть за Julius Belmont.**

После прохождения игры с хорошей концовкой, введите в качестве имени **Julius**. После вступительной видеовставки вы будете играть за Julius Belmont.

*** Играть за Julius Belmont в режиме Boss Rush Mode.**

Чтобы играть за Julius Belmont в режиме Boss Rush Mode просто пройдите обычную игру, используя его в качестве героя. Затем, когда начнете режим Boss Rush, выберите новый игровой файл Julius'a.

*** Открыть режим теста звука.**

Успешно завершите игру с хорошей концовкой, и опция Sound Test появится в главном меню.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

*** Играть в режиме Magician.**

После окончания игры, где в качестве главного героя использовался Nathan, вы получите пароль, который надо ввести в новой игре. Введите в качестве имени **FIREBALL** и начните новую игру. Вы обнаружите опцию DSS, также вы получите все trading cards, чтобы начать с ними игру. Вместо названия VAMPIREKILLER в верхнем левом углу экрана опций вы прочитаете слово MAGICIAN

*** Режим New FIGHTER.**

После завершения игры в режиме Magician mode, вы получите новый режим, в котором будете играть за FIGHTER. Там не будет trading cards, чтобы подобрать их, но сила Натана будет существенно увеличена, что делает игру легче. Наращивание уровня происходит быстрее, а устойчивость к повреждениям меньше, чем прежде. Начните игру заново и введите в качестве имени **GRADIUS**.

*** Третий режим: SHOOTER.**

После завершения обеих режимов MAGICIAN и FIGHTER, вы получите новый пароль: **CROSSBOW**. Введите его в качестве имени, когда начнете новую игру, и Nathan будет в режиме SHOOTER (вместо VAMPIREKILLER). В этом режиме Nathan получить значительно более низкие показатели во всех игровых зонах. Однако он начнет игру с очень большим значением допустимого максимума сердец (hearts), вторичное оружие (sub-weapon) будет наносить значительно больший урон, и некоторые события позволят вам получить новое вторичное оружие Homing Dagger (кинжал, отслеживающий врагов – <самонаводящийся кинжал>). Обратите внимание! Вы еще можете получить карты в этом режиме.

*** Четвертый режим: THIEF.**

После завершения режимов MAGICIAN, FIGHTER и SHOOTER, вы получите новый пароль: **DAGGER**. Введите его в качестве имени, когда начнете новую игру, и Nathan будет в режиме THIEF (вместо VAMPIREKILLER). В режиме THIEF все показатели Nathan будут уменьшены в своем значении. Они будут увеличиваться с каждым уровнем, за исключением LCK (Удача). Мало того, что вы начнете с очень высоким значением удачи – 1600 LCK, вы еще получи-

те дополнительные 160 LCK за каждый пройденный уровень (поэтому к уровню 11 вы будете иметь 3200, и 4800 к 21 уровню, и так далее..). Преимуществом этого режима является та частота, с которой враги сбрасывают полезные предметы (healing potions, cards), но существенно пониженные показатели персонажа делают этот режим существенно более сложным, чем любой другой.

*** Как использовать комбинацию DSS на Battle Arena.**

Эта уловка работает лучше, если вы имеете уровень свыше 50 и имеете как минимум 10-15 Mind Highs или выше.

1. Войдите на Battle Arena оснащенным Summon Combo активируемым вашей кнопкой DSS (Uranus + Cockatrice работает лучше).

2. Когда вы захотите воспользоваться вашими картами DSS, отправляйтесь в опцию <Items> в меню паузы. Используйте Mind High (или лучшее, если имеете).

3. Сразу же после выхода из меню паузы щелкните по кнопке DSS button, чтобы приготовиться и затем быстро щелкните по кнопкам комбинации Summon Combo (Down, Forward, Up, Attack). Вы используете Summon, находясь на Battle Arena!

*** Играть на Battle Arena много раз.**

Когда вы закончите игру на Battle Arena, вы окажетесь в комнате Сияющих доспехов (Shinning armor room), просто встаньте приблизительно на половине пути к выходу, незаметно выскользните из комнаты, затем снова вернитесь назад, и все двери будут открыты! Теперь вы можете пройти всю боевую арену снова. Это хороший метод для получения дополнительного опыта, предметов и карт. Обратите внимание! Если вы прошли комнату обычным путем, двери будут закрываться за вами.

*** Секретные DSS power-up.**

Этот power-up работает лучше на Summon Combo, но вы можете применить его и на кнуте, мече и т.д. Возьмем Summon Combo, например, Thunderbird. Когда вы летаете поставьте игру на паузу и переключитесь на Mars+Black Dog (дающий большую силу). Summon Combo будет проходить более мощно! Хороший метод для уничтожения сложных врагов (Mimic Candle, Lilith, и т.д.)

*** Секретные Item Crush.**

Чтобы использовать специальные Item Crush, вы должны удовлетворять следующим требованиям:

1. Иметь 100 Hearts (но не Heart Items) или более.

2. Не иметь никакого вторичного оружия (subweapon) вообще! Это очень важно!!!

3* Иметь карты Pluto и Salamander DSS cards.

**** Примечание. Если вы знаете как выполнить хитрость с DSS (см. ниже), то можете игнорировать требование #3.***

Как только эти требования выполнены, активируйте Item Crush DSS (Pluto + Salamander), затем выполните действия необходимые, чтобы воспользоваться ими (Down, Forward, Up). Тогда Nathan снимет преграды и освободит homing stars, которые причиняют существенные повреждения врагам, в зависимости от его уровня Силы (Strength), поэтому максимально усильте его, воспользовавшись предметами, увели-

чивающими Силу (Это может также быть сделано, как только этот Item Crush активирован).

*** Использовать любую комбинацию DSS combo без получения карт.**

1.) Выберите DSS combo, которое вы имеете.

2.) Активируйте его.

3.) Как только Nathan начнет светиться, быстро перейдите в режим паузы.

4.) Теперь выберите любое DSS combo, выбрав карту из пустых слотов.

5.) Теперь вместо DSS combo, которое вы активизировали сначала, Вы получите новую комбинацию, которую вы выбрали.

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

*** Трудный режим (Hard Mode).**

Введите в качестве своего имени **HARDGAME**. Если все сделано правильно, то услышите звуковой сигнал.

*** Нет магии.**

Чтобы играть в игру без использования книг заклинаний, введите в качестве имени **NO MAGIC**, когда начнете новую игру.

*** Играть за восьмибитного Simon.**

После прохождения игры и достижения режима Boss Rush Mode, введите код Konami (**Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A**) во время демонстрации логотипа Konami. Войдите в режим Boss Rush mode, и Simon будет выбран автоматически.

*** Играть за Maxim.**

После прохождения игры введите в новой игре в качестве имени **MAXIM** и вы начнете игру с этим персонажем.

*** Играть за Maxim в режиме Boss Rush Mode.**

Чтобы играть за Maxim в режиме Boss Rush mode, нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R**, когда находитесь в меню режима Boss Rush. Продолжайте удерживать их нажатыми пока не выберите уровень трудности.

*** Открыть режим Boss Rush Mode.**

Чтобы открыть режим Boss Rush, где вы играете с каждым отдельным боссом заново, один за другим, просто пройдите игру.

CHUCHU ROCKET

*** Ускорить прокрутку титров.**

Когда вы находитесь на экране титров (т.е. после завершения серии из 25 головоломок в режиме Puzzle 1P), нажмите и удерживайте B и титры будут прокручиваться немного быстрее.

*** Режим Puzzle Hard Mode.**

Чтобы открыть трудный режим в Puzzle 1P пройдите все 25 головоломок в нормальном режиме.

*** Открыть режим Mania Mode в Puzzle 1P.**

Чтобы открыть режим Mania mode в Puzzle 1P mode, вы должны завершить Special puzzles (специальные головоломки) в Puzzle 1P.

*** Открыть режим Special Mode в Puzzle 1P.**

Чтобы открыть Special puzzles (специальные головоломки) в Puzzle 1P, вы должны завершить все головоломки трудного режима.

*** Секреты.**

✣ Чтобы получить доступ в уровень в режиме Puzzle для одного игрока, необходимо завершить все "нормальные" стадии в режиме головоломок puzzle. Тогда вы сможете выбрать самы трудный уровень головоломок (Hard) на экране выбора головоломок.

✣ Каждый раз, когда вы заглядываете в директорию Help, обнару-

живаете дополнительные опции. После первого визита – различные режимы (Various Modes). После второго визита можете составлять собственные головоломки. После третьего визита освоите боевую технику (Battle Technique). После четвертого – Download corner А после пятого – технику составления головломок. Опция Download corner наиболее интересна. Вы можете "скачать" три различных типа мышей и кошек, так что вместо того, чтобы использовать базовых персонажей, таких как ChuChus и KapuKapus, в вашем распоряжении будут коровы и летающие тарелки, например.

Первый вариант мыши – коровы, кошки – летающие тарелки (Mice-Cow Cats-UFO).

Второй вариант мыши – баллоны, кошки – "шпильки" (Mice-Ballon Cats-Pin).

Третий вариант мыши – снег, кошки – огонь (Mice-Snow Cars-Fire).

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS EX (HARD SPIRITS)

*** Пароли с 99 жизнями.**

Эти пароли позволят вам начать игру с 99 жизнями и стандартным оружием для уровня трудности normal.

2 – **Y4HC1B L5P212 34ZWF1**
3 – **WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1**
4 – **ZWJF1J MGSL1B GP3LQB**
5 – **G3421N TDN51N C3BV2C**
6 – **W3MJ1S J4VP1N YY24BD**

*** Пароли уровней.**

Режим Normal Mode:

2 – **111111 TYLH1S 35MYH1**
3 – **11111H TYLH1X QTTH1B**
4 – **11111J TYLH1Z MY1RSB**
5 – **11111V TYLH13 2D21LC**
6 – **11111M TYLH1V CFDJDD**

Режим Novice Mode:

2 – **11111N TYLH1Z FCS5H1**
3 – **111113 TYLH1W BHZXZ1**
4 – **11111B TYLH1T XLGHSB**

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE (XS, ADVANCE)

*** Ускоренный бег.**

Успешно завершите игру, чтобы открыть новую способность к быстрому бегу. Чтобы бежать быстрее, просто нажмите и удерживайте **L** во время игрового действия.

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

*** Дополнительный уровень.**

После получения 100%(получение всех crystals, gems, gem shards и relics), появится сороковой уровень. Закончите его и вы получите 101% результат в игре.

*** Секретный Босс.**

Получите 100% окончательный результат, и в конце комнаты перехода появится дополнительный уровень. Войдите туда. Там вы сразитесь с секретным боссом и получите 101% окончание.

CRAZY TAXI: CATCH A RIDE

*** Открыть город City 2.**

Получите Crazy License ($10,000+) в городе City 1 с нормальными правилами, чтобы открыть город City 2.

CRUIS'N VELOCITY

*** Пароли уровней.**

Уровень 1: **HLDDRTSN**
Уровень 2: **HLDDSNST**
Уровень 3: **HLDDNRLN**
Уровень 4: **HLDDHVGD**

CT SPECIAL FORCES

*** Выберите своего персонажа в различных мирах.**

Введите эти пароли, чтобы вы-

брать своего героя перед началом каждого игрового мира.

Мир 1: **0202**
Мир 2: **1408**
Мир 3: **2704**
Мир 4: **0108**

*** Пароли уровней.**

Уровень 2 – **1608**
Уровень 3 – **2111**
Окончание – **1705**

CT SPECIAL FORCES 2: BACK TO HELL

*** Пароли уровней.**

Africa

Уровень 1.. **1431**
Уровень 2.. **3731**
Уровень 3.: **6937**
Уровень 4.: **9701**

North America

Уровень 1.: **2405**
Уровень 2.: **7069**
Уровень 3.: **5607**
Уровень 4.: **1525**
Уровень 5.: **9319**

Asia

Уровень 1.: **1123**
Уровень 2.. **6831**
Уровень 3.: **0377**
Уровень 4.: **4267**
Уровень 5.: **8099**

Europe

Уровень 1 **3163**
Уровень 2.: **3204**
Уровень 3.: **3198**
Уровень 4.: **5941**

South East Asia

Уровень 1.: **1379**
Уровень 2.: **7460**
Уровень 3.: **8804**

DAREDEVIL

*** Пароли уровней.**

Rooftop Rumble – **Y@PSC@@K@@4**
This Traffic Is Murder – **F@FNK@TKFKH**
No Way To Treat A Lady – **CCKMC@R@B@P**
A Question of Honor – **0CKN@@4@@KR**
Fighting With Shadows – **WCP7D@CDGKM**
Over Troubled Waters – **H@@7LBK5@@D**
Master of the Hand – **4@@3NB23GKL**
Descent into Madness – **MCP3NBY5B@L**
Into the Savage Sewers – **MCF2J@K5ZKD**
Battle Below Ground – **RCK6JB4VW@L**
The King Commands – **RCK2QBRVXKB**
Wrong Side of the Tracks – **RL@7S@RXHKM**
Out of the Darkness – **MNF39@MVJKN**
No Return Ticket – **4LTPZBP5R@K**
Switchback – **RST21BK3SKK**
Like Looking in a Mirror – **RQYQZCPV8@M**
Bad for Business – **4QYQ7CK39KC**
Long Hard Climb – **4S2PZC459B@**
Building Tension – **47T77D435L@**
My Aim is True – **MZY2ZRR5NBK**
All That Money Can Buy – **8ZY7ZRMXML@**
Final Showdown – **MZ231S6XSGN**

*** Секреты.**

1. Калейдоскоп вступлений для Daredevil. Открывается после начала новой игры.

2. Калейдоскоп концовок для Daredevil. Открывается после завершения игры.

3. Выбор уровня. Открывается после завершения игры.

4. Желтый костюм Daredevil. Открывается после сбора всех знаков DD в игре.

5. Подлинная Elektra. Открывается после победы над Elektra.

6. Первая версия обложки. Открывается после победы над Kirigi.

7 Подлинный Kingpin Открывается после победы над Kingpin.

8. Подлинный Bullseye Открывается после победы над Bullseye.

9. Биография DareDevil Открыва-

ется после набора 25,000 очков.

10. Биография Elektra Открывается после набора 50,000 очков.

11 Биография Bullseye Открывается после набора 75,000 очков.

12. Биография Kingpin Открывается после набора 100,000 очков.

13. Биография Foggy Открывается после разговора с Foggy.

14. Изображение Elektra из фильма Daredevil. Соберите все знаки DD на Hell's Kitchen Street

15. Иллюстрации Elektra. Соберите все знаки DD на плоских крышах.

16. Иллюстрации Elektra. Соберите все знаки DD на Car Chase

17 Иллюстрации Elektra. Победите Elektra

18. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD в Доках.

19. Иллюстрации Daredevil. Соберите все знаки DD на Shipping Barge

20. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на Shipping Barge

21 Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на Мосту (Bridge).

22. Иллюстрации Kirigi. Нанесите поражение Kirigi.

23. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Basement

24. Иллюстрации Daredevil. Соберите все знаки DD на The Sewers

25. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Underground

26. Иллюстрации Sewer King Нанесите поражение Sewer King

27. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Subway

28. Первое издание, том 2. Соберите все знаки DD на The Surface

29. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Elevated Train Platform

30. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Elevated Train

31 Иллюстрации Echo. Нанесите поражение Echo

32. Изображения Bullseye из кинофильма. Соберите все знаки DD на The JunkYard

33. Кадры из кинофильма Daredevil. Соберите все знаки DD на The Base Of the Construction Site

34. Изображения Bullseye из кинофильма. Соберите все знаки DD на The Construction Site

35. Иллюстрации Bullseye. Нанесите поражение Bullseye

36. Изображения Kingpin из кинофильма. Соберите все знаки DD на Kingpin's Hideout

37 Изображения Kingpin из кинофильма. Соберите все знаки DD на Kingpin's Hideout

38. Иллюстрации Kingpin. Нанесите поражение Kingpin

39. Иллюстрации Daredevil. Откройте секреты с 1 по 38

40. Обложка издания №10. Откройте секреты с 1 по 38

*** Открыть все.**

В главном меню выберите опцию "password" option и введите пароль **41TK1S6ZNGV** и нажмите END. Теперь просто войдите в "Secrets" и все будет открыто!

DARK ARENA

*** Пароли уровней.**

Для уровня трудности Easy:
CRSDRPLS – Уровень 2
TKMWTHYB – Уровень 3
TTLLSFRT – Уровень 4

STCRSTRD – Уровень 5
NTLVMLNW – Уровень 6
NTTRDTNY – Уровень 7
RQSTMWTN – Уровень 8
GTSTNDBY – Уровень 9
YRSDTFGH – Уровень 10
TWTHYVRS – Уровень 11
THYRCLLN – Уровень 12
GHVTBTHR – Уровень 13
HLYLNDHS – Уровень 14
TBFRFGHT – Уровень 15
GDFGHTBL – Просмотреть заключительные титры.

Для уровня трудности Medium:
VWHTSRGH – Уровень 2
TCRSDRLR – Уровень 3
DFRLMWTH – Уровень 4
LLYRMGHT – Уровень 5
WRMRCHNG – Уровень 6
TLNDFRFR – Уровень 7
MHMNNCNS – Уровень 8
YWHLLRTR – Уровень 9
NFRCHRSN – Уровень 10
DMSSKWLL – Уровень 11
TKRRVNGN – Уровень 12
PGNFRMTF – Уровень 13
STWCHRST – Уровень 14
NSRCMNGW – Уровень 15
THSWRDSH – Просмотреть заключительные титры.

Для уровня трудности Hard:
LDNHGHNT – Уровень 2
DBYFTHND – Уровень 3
CSSRCNHT – Уровень 4
HNSWLLSN – Уровень 5
TSTRSTLR – Уровень 6
STNDRDSW – Уровень 7
LLRSCRSS – Уровень 8
LNDTBTTL – Уровень 9
SRCNHRDS – Уровень 10
WFLLWRWR – Уровень 11
RRKNGNWR – Уровень 12
DNTFGHTW – Уровень 13
CRRYSGNF – Уровень 14
CRSSWRLR – Уровень 15
DSFNGLND – Просмотреть заключительные титры.

*** Специальные пароли.**

KNGHTSFR – Все ключи.
LMSPLLNG – Все карты.
THRBLDNS – Все оружие.
NDCRSDRT – Бесконечный боезапас.
HLGNDSBR – Бесконечное здоровье.
NFTRWLLH – Перескочить уровень (Отправляйтесь на экран Карты и нажмите Select, чтобы проскочить текущий уровень).
NRYRDDS – Режим хитростей Cheat Mode (блокирует специальные пароли)
CRSDR – Тест звуковых эффектов (В меню игровых опций (Game Options), переключите Sound FX на OFF, затем верните значение ON, чтобы услышать случайно выбранный звуковой эффект).
S X N – Режим Бога (Бесконечное здоровье, Все оружие, Все ключи, Бесконечный боезапас, Все карты и перескакивание уровня)

*** Пароли режима хитростей (Cheat Mode).**

Вы должны войти в режим хитростей перед тем как использовать эти пароли:
KEYS – Все ключи.
MAPS – Все карты.
WEAPONS – Все оружие.
AMMO – Бесконечный боезапас.
HEALTH – Бесконечное здоровье.
SKIP – Перескочить уровень (Отправляйтесь на экран Карты и нажмите Select, чтобы проскочить текущий уровень).
PWORD – Отключить режим хитростей (включает возможность

ввода специальных паролей).

SFX TEST – Тест звуковых эффектов (В меню игровых опций (Game Options), переключите Sound FX на OFF, затем верните значение ON, чтобы услышать случайно выбранный звуковой эффект).

ALL – Режим Бога (Бесконечное здоровье, Все оружие, Все ключи, Бесконечный боезапас, Все карты и перескакивание уровня).

*** Пароли выбора уровней**

Вы должны войти в режим хитростей перед тем как использовать эти пароли:

A – Уровень 2, режим Easy
B – Уровень 3, режим Easy
C – Уровень 4, режим Easy
D – Уровень 5, режим Easy
E – Уровень 6, режим Easy
F – Уровень 7, режим Easy
G – Уровень 8, режим Easy
H – Уровень 9, режим Easy
I – Уровень 10, режим Easy
J – Уровень 11, режим Easy
K – Уровень 12, режим Easy
L – Уровень 13, режим Easy
M – Уровень 14, режим Easy
N – Уровень 15, режим Easy
O – Просмотреть завершающие титры, режим Easy
AA – Уровень 2, режим Medium
BB – Уровень 3, режим Medium
CC – Уровень 4, режим Medium
DD – Уровень 5, режим Medium
EE – Уровень 6, режим Medium
FF – Уровень 7, режим Medium
GG – Уровень 8, режим Medium
HH – Уровень 9, режим Medium
II – Уровень 10, режим Medium
JJ – Уровень 11, режим Medium
KK – Уровень 12, режим Medium
LL – Уровень 13, режим Medium
MM – Уровень 14, режим Medium
NN – Уровень 15, режим Medium
OO – Просмотреть завершающие титры, режим Medium
AAA – Уровень 2, режим Hard
BBB – Уровень 3, режим Hard
CCC – Уровень 4, режим Hard
DDD – Уровень 5, режим Hard
EEE – Уровень 6, режим Hard
FFF – Уровень 7, режим Hard
GGG – Уровень 8, режим Hard
HHH – Уровень 9, режим Hard
III – Уровень 10, режим Hard
JJJ – Уровень 11, режим Hard
KKK – Уровень 12, режим Hard
LLL – Уровень 13, режим Hard
MMM – Уровень 14, режим Hard
NNN – Уровень 15, режим Hard
OOO – Просмотреть завершающие титры, режим Hard

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

*** Открыть Metal и Flash.**

На титульном экране нажмите кнопки **R, R, L, L, B, B, L** и **R**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал.

DEFENDER

*** Ценность врагов.**

В режиме Classic/XG mode враги имеют следующие значения стоимости:

Lander: 150 points
Mutant: 150 points
Swarmer: 150 points
Baiter: 200 points
Bomber: 250 points
Pod: 1000 points

*** Изменить буквы.**

В режиме Classic mode на стартовом экране (с надписью большими буквами <DEFENDER>) есть возможность видоизменить ее.

DESERT STRIKE ADVANCE

*** 10 жизней.**

Введите следующий код на экра-

не меню кампании (Campaign Menu): **BS9JS27**

*** Финальное видео.**

Введите следующий код на экране меню кампании (Campaign Menu): **F9N5CJ8**

*** Код уровня 2.**

Введите следующий код на экране меню кампании (Campaign Menu): **3ZJMZT7**

*** Код уровня 3.**

Введите следующий код на экране меню кампании (Campaign Menu): **K32L82R**

*** Код уровня 4.**

Введите следующий код на экране меню кампании (Campaign Menu): **JR8P8M8**

DEXTER'S LABORATORY DEESASTER STRIKES

*** Dexter-roo**

Во время игры в меню паузы введите: **L, L, R, R, L, L, R, L, R, R, R, R, L, L, L, R**

*** Дополнительная жизнь.**

Чтобы начать с дополнительной жизнью, введите: **L, L, R, R, L, R, L, L, L, R, L, L, R, R, L, L**

*** Быстрый Dexter.**

Введите: **L, R, R, R, R, L, R, L, R, R, L, L, R, L, R, R**

*** Быстрые враги.**

Введите: **L, R, R, R, R, R, L, L, L, L, R, R, R, R, L, L**

*** Непобедимость.**

Поставьте игру на паузу и введите **L, L, L, R, R, R, R, R, L, R, R, R, R, L, L**

*** Низкая гравитация.**

Введите: **L, L, R, R, R, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L, R**

*** Больший боезапас.**

Введите: **L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, L, L, R, L, L, R**

*** Снизить количество получаемых повреждений.**

Если вы хотите стать немного <сильнее> в игре, введите: **L, R, R, R, R, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, R**

*** Перевернутое управление.**

Введите: **L, R, R, R, R, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L**

*** Перескочить уровень.**

Поставьте игру на паузу и введите **L, L, L, R, R, L, R, R, R, L, R, L, R, R, R, L**

*** Скользкий пол.**

Во время игры в меню паузы введите: **L, L, R, R, R, L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, R**

*** Медленные враги.**

Введите: **L, L, R, R, R, L, R, R, R, L, L, R, R, L, L, R**

*** Сильный Dexter.**

Во время игры в меню паузы введите: **L, L, R, R, R, L, L, R, L, L, R, R, L, R, L, R**

*** Сильные враги.**

Введите: **L, L, R, R, R, R, L, R, R, R, L, L, L, L, L, L**

*** Слабые роботы.**

Во время игры в меню паузы введите: **L, L, R, R, L, R, R, L, L, L, L, R, R, L, L, L**

DIGIMON BATTLE SPIRIT

*** Открыть BlackAgumon/BlackWarGreymon**

Успешно пройдите игру дважды с двумя различными персонажами.

*** Открыть Gabumon / Omnimon**

Завершите игру со всеми исходными Digimon, вместе с Lopmon и BlackAgumon.

*** Открыть Impmon**

Успешно пройдите игру с 300, или более D-Spirit, и победив Impmon.

*** Открыть Lopmon**

Вы получите Lopmon, успешно

пройдя игру с любыми тремя Digimon, но только не с теми двумя, которых вы использовали, чтобы получить Black Agumon.

*** Открыть Lopmon / Kerpymon**

Успешно пройдите игру с любыми тремя персонажами (но только не с теми, которых вы использовали, чтобы получить BlackAgumon). Здорово похож на Terriermon в движениях.

DIGIMON BATTLE SPIRIT 2

*** Открыть Ex Agnimon**

Играйте в режимах Versus и Story. Чтобы открыть Ex Angimon, просто пройдите игру со всеми шестью персонажами или победите 5 или более противников в режиме VS.

DINOTOPIA: THE TIMESTONE PIRATES

*** Выбор уровня.**

1. На титульном экране введите следующий код: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, A, Left, Right, B.**

2. Нажмите start после ввода кода и выберите титры игры. Позвольте им прокрутится полностью.

3. После того как титры пройдут, вы окажетесь на ферме с установленными многочисленными лестницами. В верхней части каждой лестницы есть платформа с пронумерованной дверью. Номер соответствует номеру уровня, который вы можете выбрать.

DISNEY SPORTS BASKETBALL

*** Открыть Mortimer и арену Aero Field.**

Чтобы открыть Mortimer в качестве игрового персонажа и Aero Field как игровую арену, нанесите поражение команде Mortimer'a (the Imperials) на уровне 2 в режиме Challenge Mode.

*** Открыть Pete и арену SteamRoller Dome**

Чтобы открыть Pete в качестве игрового персонажа и SteamRoller Dome как игровую арену, нанесите поражение команде Pete (Steamrollers) на уровне 3 в режиме Challenge Mode.

DISNEY SPORTS SKATEBOARDING

*** Открыть секретные доски.**

В меню кодов введите **Up, Up, Down, Down, Left, Left, Left, Right, B** и затем **A**.

DISNEY PRINCESS

*** Пароль — специальная стадия игры открыта, все сокровища собраны.**

Введите следующий пароль на экране паролей: **z8L5HGSCP4 x3tHIkOBtL**

DISNEY'S DONALD DUCK ADVANCE

*** Открыть все уровни.**

Введите в качестве пароля **2C1LTD!P**

DISNEY'S LILO AND STITCH

*** 99 жизней.**

Подведите курсор к пункту <Start Game> и, удерживая **R** + **Select**, нажмите **A**. Вы начнете игру с 99 жизнями.

*** Пароли уровней.**

Beach: **Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch**

Mothership: **UFO, Scrump, Stitch, Rocket, UFO, Stitch, UFO**

Space Cruiser: **Lilo, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scrump, Stitch**

Junkyard Planet: **UFO, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scrump, Stitch**

Escape!: **Stitch, Scrump, UFO,**

Gun, Rocket, Scrump, UFO

Rescue: **Flower, Scrump, UFO, Gun, Gun, Gun, UFO**

Final Challenge:

(Without Powerups) **Lilo, Pineapple, Flower, Pineapple, Gun, Gun, Stitch**

(With Powerups) **Stitch, Rocket, Flower, Gun, Gun, Pineapple,**

Stitch Credits: **Pineapple, Pineapple, Pineapple, Pineapple, Stitch, Stitch, Stitch**

*** Открыть все видео и изображения.**

На экране паролей введите: **Flower, Rocket, UFO, Gun, Pineapple, Pineapple, Gun**.

*** Открыть второй Final Challenge.**

Введите в качестве пароля: **Stitch, Rocket, Flower, Gun, Gun, Stitch, Stitch**

DISNEY'S PETER PAN IN RETURN TO NEVERLAND

*** Пароль для уровня Beach.**

Введите пароль, чтобы сразу оказаться на уровне Beach: **PGCMMD**

*** Пароль для уровня Forest.**

Введите пароль, чтобы сразу оказаться на уровне Forest: **CNCGKG**

*** Пароль для уровня Jungle.**

Введите пароль, чтобы сразу оказаться на уровне Jungle: **RGCKYD**

*** Пароль для уровня Ship.**

Введите пароль, чтобы сразу оказаться на уровне Ship: **ZGWYCR**

DODGEBALL

*** Открыть Dream Teams.**

Войдите в режим чемпионата и успешно пройдите его с любой командой, чтобы открыть Dream Teams.

*** Специальное движение.**

Во время игры нажмите **forward, forward**, затем дождитесь пока игрок не достигнет линии, затем нажмите **B**.

DOKAPON

*** Уровень Mountain.**

Чтобы попасть на уровень Mountain, просто пройдите уровень Light House.

*** Новая земля (New Land).**

Как только закончите игру и просмотрите титры, можете отправиться в новую территорию, так называемую New Land, для чего нужно подойти к фонтану Дракона, нажать кнопку **A** и магическим образом окажетесь в этой территории.

DONKEY KONG COUNTRY

*** Выйти с ранее пройденных уровней.**

Как только вы прошли уровень, вы можете нажать **Start** и затем Select, еще находясь на нем, чтобы выйти с этого уровня.

*** Режим Героя (Hero Mode).**

Чтобы открыть Hero mode, пройдите игру один раз с результатом 90% или более. Затем начните новую игру и вы получите в меню опцию HERO в режиме двух игроков (Two Player Mode).

*** Начать/продолжить игру с 50 жизнями.**

На титульном экране спуститесь вниз, чтобы стереть команду в нижней части экрана. Нажмите и удерживайте Select, и нажмите следующие кнопки: **B-A-R-R-A-L**. Diddy вам скажет <Not Bad>. Теперь загрузите любые три отгрузочных файла игры и вы автоматически начнете с 50 жизнями.

Обратите внимание! Вы не должны вводить этот код, пока у вас нет отгрузочных файлов.

DOOM

*** Коллекция кодов.**

Вводятся во время игры. Нажмите и удерживайте **L** и **R** и нажмите:

AABAAAAA Режим Бога (действует постоянно)

BAAAAAAA – Карта

BBAAAAAA – Радиационный костюм.

BBBAAAAA – Неуязвимость (временно)

BABAAAAA – Режим Berserk.

ABBAAAAA – Все оружие.

*** Завершающая хитрость.**

Во время паузы нажмите и удерживайте **L** и **R**, и введите **AABABBBB**, чтобы выключить режим Бога.

*** Перескочить на следующий уровень или перескочить 10 уровней.**

Чтобы перескочить на следующий уровень с текущего, поставьте игру на паузу, затем нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R** и нажмите следующую комбинацию кнопок: **A B A A B B B A**

Чтобы перескочить 10 уровней, начиная с текущего, поставьте игру на паузу, затем нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R** и нажмите следующую комбинацию кнопок: **A B A A B B A A**

Обратите внимание! Поскольку в игре только 24 уровня, код для перехода через 10 уровней не работает на уровнях выше 14-го, "HALLS OF THE DAMNED"

DOOM II

*** Коллекция кодов.**

Нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R** и нажмите следующую комбинацию кнопок:

BAAAAAAA - все карты

BBAAAAAA - радиационный костюм

BBBAAAAA - <ночное видение>

BABAAAAA - режим Берсерк

ABBAAAAA полное здоровье и оружие

AABAAAAA - режим Бога

*** Отключить режим Бога и получить Invulnerability Sphere (неуязвимость).**

Поставьте игру на паузу, затем нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R** и нажмите следующую комбинацию кнопок, затем выйдите из режима паузы.

AABA BBBB: режим бога отключен

BBBA AAAA: получить артефакт Invulnerability Artifact (не маска)

DORA: SEARCH FOR THE PIRATES

*** Пароль финального уровня.**

Чтобы получить доступ на последний уровень, введите символы и нажмите соответствующие кнопки (когда войдете на экран паролей нажмите один раз **Right, Left, Up**. хмурое лицо, улыбающееся лицо (смайлик).

DOWNFORCE

*** Коды меню <Continue>.**

В главном меню выберите Continue и введите следующие коды:

41966 – Intermediate (средний уровень сложности)

83424 – открыть первую скрытую трассу – Sydney

74883 – Expert (высокий уровень сложности)

26241 – открыть вторую скрытую трассу – Singapore

06254 – открыть первый секретный автомобиль – Jojo

16175 – открыть второй секретный автомобиль – Kera

12711 – открыть третий секретный автомобиль – Skye

17993 – открыть четвертый секретный автомобиль – Vinnie

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU

*** Непобедимость.**

Во время вступительного видео

нажмите следующие кнопки: **Up, Down, Left, Right, B, A**. Если все сделано правильно, услышите звуковой сигнал. Начните новую игру или продолжите отгруженную и, когда вас будут атаковать враги, вы не будете получать повреждений.

*** Преимущества полета.**

Когда враг использует против вас энергетические атаки, нажмите кнопку **R**, чтобы взлететь, и если при этом энергетический залп угодит в Goku, тем не менее, ваш летный индикатор все еще будет на экране и таким образом сможете приобрести неограниченное здоровье. Нажмите кнопку **R**, чтобы вновь полететь, а затем еще один раз, чтобы приземлиться. Хотя вы не сможете этого увидеть, но знайте, что собьете Ki наверняка, когда атакуете его.

*** Секреты.**

✣ Если в какой-то момент обнаружите, что здоровье пошатнулось, можете воспользоваться некоторым трюком и быстренько его восстановить. Запомните игру, затем отключите приставку и снова включите ее. Когда вновь появитесь на том месте, на котором запоминали игру, здоровье будет в полном порядке, при этом даже не потратите никаких предметов.

✣ Чтобы запросто расправиться с боссом, отлетите от места схватки подальше, чтобы он оказался на расстоянии полутора-двух экранов от Goku, причем можете атаковать босса оттуда, используя Ki Blasts. Босс при этом двигаться не будет, а вы, выбрав нужную точку и направление, продолжите атаки. Перемещайтесь из стороны в сторону, отыщите подходящую позицию, продолжайте непрерывно атаковать. Такая стратегия работает только потому, что боссы не двигаются, когда вы оказываетесь на достаточно большом расстоянии от них. Правда, некоторые боссы после того, как вы их атакуете достаточно долго, все-таки сохранят здоровье, а потому придется приблизиться и нанести пару ударов и тогда, естественно, нужно будет появиться на том же экране, что и босс, а значит соблюдать осторожность, уворачиваться от атак, в том числе и от лучевой пушки.

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU II

*** Другая концовка.**

Чтобы увидеть <специальную> концовку игры, откройте Mr. Satan и дойдите с ним до уровня 50. Затем отправляйтесь в West City и вышибите дверь уровня 50 к ZZTV и вы увидите различные концовки игры.

*** Приз Goku.**

Чтобы получить Goku's Trophy, просто пройдите игру.

*** Приз Gohan.**

Чтобы получить Gohan's Trophy, просто дойдите до уровня 50 с Gohan, а затем выйдите из города Gingertown через ворота <50>, чтобы забрать приз.

*** Приз Piccolo.**

Чтобы получить Piccolo's Trophy, просто дойдите до уровня 50 с Piccolo, а затем пройдите ворота <50> на планете Namek, чтобы забрать приз.

*** Приз Trunks.**

Чтобы получить Trunks' Trophy, просто дойдите до уровня 50 с Trunks, а затем пройдите ворота <50> в West City, чтобы забрать приз.

*** Приз Vegeta.**

Чтобы получить Vegeta's Trophy, просто дойдите до уровня 50 с Vegeta, а

затем пройдите ворота <50> в Northern Mountains, чтобы забрать призы.

*** Играть за Hercule.**

Дойдите до уровня 50 с Gohan, Piccolo, Vegeta и Trunks. Пройдите с персонажем соответствующие ворота с цифрой <50>, чтобы забрать призы.

Gohan: за городом Gingertown

Piccolo: New Namek (вы должны найти все семь Nameks, чтобы осмотреть)

Trunks: West City

Vegeta: Northern Mountains После того как вы завершите игры Cell Games, Hercule станет доступен.

*** Открыть Mr. Satan (Hercule).**

Чтобы открыть Mr. Satan, выполните условия предыдущего трика, по получению соответствующего приза, для каждого персонажа, кроме Goku. Затем пройдите игру, чтобы получить приз Goku, и вы получите сообщение, чтоMr. Satan теперь доступен.

DRIVEN

*** Открыть все машины и трассы.**

На экране кодов введите **29801**

*** Открыть автомобиль Game Stop Car.**

На экране кодов введите **07913**.

*** Открыть автомобиль Master Car.**

На экране кодов введите **62972**.

DRIVER 2

*** Изменить цвет полицейского автомобиля.**

Пока вы движетесь через пески в Rio с копом позади вас (он также должен находиться на песке), нажмите **L + R**, чтобы изменить цвет полицейской машины.

*** Пройти через автомобиль.**

Пройдите перед автомобилем. Таким образом как-будто вы входите в машину и нажмите **Up + B**. Если все сделано правильно автомобиль затрясется и вы пройдете через него.

DROOPY'S TENNIS OPEN

*** Открыть Dripple.**

Пройдите игру один раз с Droopy.

DUAL BLADES

*** Режим Counter Mode.**

Пройдите аркадный режим четыре раза, чтобы открыть Counter Mode в меню опций.

*** Режим Crazy Mode.**

Успешно завершите режим Survival Mode и вы откроете соответствующую опцию в меню <Extras> В этом режиме Вы получите комбинации <Juggling Combos>.

*** Дополнительный уровень сложности.**

В меню опций подсветите курсором <Difficulty> и нажмите **Left, Left, Left, Left, Right, Right, Left, Right, B**. Вы должны вводить код очень быстро, особенно последние три кнопки. Если будете медлить, то после нажатия B, вы вернетесь в главное меню. Если же вы достаточно быстры, то откроете новый уровень сложности <Impossible>

*** Открыть Alpren.**

Просто получите концовки для каждого персонажа.

DUKE NUKEM ADVANCE

*** Открыть меню хитростей.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L** и нажмите **Left на D-pad, Up на D-pad, A, Up, Left, A, Start, Select**.

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

*** Другие пароли уровней.**

2 - **Up, Up, A, Down, Down, B, L, R**

3 **Left, Up, Right, Down, L, A, R, B**

4 - **A, Left, B, Right, L, Up, R, Down**

5 - **L, R, R, L, A, Up, B, Left**

6 - **L, Left, R, Right, A, A, B, A**

7 **B, R, B, L, A, Up, B, Up**

8 - **Up, Up, A, Down, Down, Left, A, B**

9- **Right, B, B, Left, Up, R, R, L**

10 (финальный уровень) **Left, Left, A, L, Right, Right, B, R**

EARTHWORM JIM

*** Войти в Buttville.**

Поставьте игру на паузу (нажмите **Start**) и нажмите **L, A, Up, R, A, R, A** и **Select**.

*** Войти на уровень Down The Tubes.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Up, L, Down, A, R, A**.

*** Войти на уровень For Pete's Sake.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **R, L, R, L, A, R**.

*** Войти на уровень 5.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **R, L, A, B**(x2), **A, L, R**.

*** Войти на уровень Snot A Problem.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **R, Up, Select, L, R, Left**.

*** Войти на уровень What the Heck?**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Select, R, B, Down, L и B**.

*** Код выбора уровня.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Right, R, B, A, L, L, A, R**

*** Пропустить уровень.**

Чтобы пропустить уровень, нажмите кнопки **R, B, A, L, L, A, R**.

EARTHWORM JIM 2

*** Пароли этапов игры.**

Lorenzo Soil – **P 9 V N L 8**
Puppy Love Part 1 – **F 1 L D B Z**
Villi People – **N 8 T N L 8**
The Flying King – **J 4 P J G 4**
Puppy Love Part 2 – **G 2 M G D 2**
Udderly Abducted – **K 5 Q J G 4**

ECKS VS. SEVER

*** Все четыре пароля для режима нескольких игроков.**

Введите:

VULNERABLE
VORACIOUS
VENDETTA
VIOLATE

*** Дополнительные пароли для режима нескольких игроков.**

Введите:

VINDICATE
VESUVIUS

*** Пароли для игры за Ecks.**

02: **EXTREME** 03: **EXCITE**
04: **EXCAVATE** 05: **EXCALIBUR**
06: **EXTORT** 07· **EXPIRE**
08: **EXACT** 09: **EXHALE**
10: **EXHUME** 11: **EXONERATE**
12: **EXPEL**

*** Пароли для игры за Sever**

02: **SEVERE** 03: **SURVIVE**
04: **SAVANT** 05: **SUFFER**
06: **SULPHER** 07: **SERVE**
08: **SEETHE** 09: **SEVERAL**
10: **SEVERANCE** 11· **SAVAGE**
12: **SACROSANCT**

*** Специфические варианты просмотра персонажей.**

Когда вы выбираете <Start Game>, вы увидите меню, в котором вы можете выбирать за кого играть – за Ecks или за Sever Пока эти персонажи демонстрируются на экране, нажмите либо кнопку **L**, либо **R**, чтобы покрутить трехмерные модели персонажей. Также нажмите **Up** или **Down**, чтобы просмотреть их действия и движения при выполнении приемов, таких как стрельба, бег, смертельное ранение, припасть к земле и стрельба из этого положения.

EGG MANIA: EGGSTREME MADNESS

*** Открыть Spook.**

Успешно завершите игру в режиме Bomb Mode на уровне трудности Medium.

*** Открыть уровень Eggopolis.**

Успешно завершите игру в режиме Egg Mania на уровне трудности Hard.

*** Открыть Poncho**

Успешно завершите игру в режиме Bomb на уровне трудности Hard.

*** Открыть Sir Eggolot**

Успешно завершите игру в режиме Bomb на уровне трудности Medium.

*** Открыть Yolkohama**

Успешно завершите игру в режиме Bomb на уровне трудности Hard.

ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

*** Поля Evergreen Country Club.**

Получите $1.7 миллиона за победы.

*** Поля Northern Hill.**

Получите $900,000 за победы.

*** Поля Seaside.**

Получите $600,000 за победы или выиграйте турнир Pacific Country Club.

EXTREME GHOSTBUSTERS: CODE ECTO-1

*** Пароль последней стадии.**

Введите **LXK8KKFTL**.

*** Пароли уровня 1: The Big Building**

The Hall: **HGBNL14VJ**
Corridor: **5PMDTF/K2**
Office: **21QSR9JTS**
Босс: **8G20S86SC**

*** Пароли уровня 2: The Cemetary**

Racing 2: **30J82JBMB**
The Main Aisle: **BNKN34SMW**
The Crypt: **V8JNNVGLC**
Closer to the Underworld: **MD*XN7KTJ**

*** Пароли уровня 3: Broadway Star Theatre**

Racing 3: **VD*PJKFTS**
In the Wings: **MDZ9KK/T8**
Ethereal Ball: **MD2TK4XTK**
On Stage: **WS0PJ6LTC**
Босс: **VS31JL9TW**

*** Пароли уровня 4: The Botanical Museum**

Racing 4: **LDK9K6HTC**
Don't Forget the Guide: **WSJPJLZIV**
Carnivorous and Hungry: **WSFKP6WT3**
The Final Confrontation: **MS29P7JTW**
Финальный Босс: **VSFPPMHT8**

EYE OF THE BEHOLDER

*** Легко заработать деньги.**

Чтобы легко заработать деньги, в гостинице Golden Hammer на первом этаже поговорите с карликом, который готовит для вашего праздника список приглашенных. Если он полностью составлен, то можете кого-нибудь исключить, но учтите, что при этом, возможно, потеряете кое-какие полезные предметы. Затем создайте новых персонажей и включите их в список приглашенных гостей, соберите (unequip) предметы, продайте их и повторите этот процесс. Заработаете много ленег и сможете приобрести все, что нужно. А затем вычеркните из списка всех новых персонажей на стартовом экране, верните исключенных вами раньше в свою компанию. Все останется как было, но зато денег станет намного больше.

F-14 TOMCAT

*** Пароли уровней.**

(Уровень/уровень трудности Novice/ уровень трудности Ace)

2/ **DHGJ KLFF/ XDFT RLFF**
3/ **GSDF BFPT/ KJTR DBPT**
4/ **RRHC FDVM/ RVBP ZJVM**
5/ **BPSX FDNF/ BMNQ YLNF**
6/ **LDFS DTKQ/ LFMS DNBQ**
7/ **PXSB SZNJ/ PGHP CZNJ**
8/ **DKXZ GZQK/ DKDG BPQK**
9/ **GKQB GHCT/ GSYP ZLCT**
10/ **DTRH RPFJ/ DCZX RPQR**
11/ **WZPK JYZX/ WRTN JYSX**

12/ **JDZF LKFV/ JDPQ MLRT**
13/ **SPNG DRRG/ SPBX BMRG**
14/ **SFGF JHDH/ SPXP RGDH**
15/ **LPFH PRFZ/ LPFG NBGZ**
16/ **TDKZ XSHX/ TQWJ GZHN**
17/ **DGBV KMNB/ BGJK SZPQ**
18/ **KJHG RJCB/ PLMN HRTY**
19/ **VBMQ RWTP/ GLMR TRRC**
20/ **LKFD SPBV/ NHDJ PBCX**
21/ **NHDC DKPM/ LCML FLTC**

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

*** Доступ на экран паролей.**

На экране выбора машины в режиме Grand Prix нажмите **L, R, Start, R, L, Select**.

*** Удалить ваши отгруженные игровые файлы.**

Нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R** и включите Gameboy Advance и вы получите опцию, воспользовавшись которой вы сможете удалить ваши отгруженные файлы.

*** Демонстрационная игра.**

Чтобы просмотреть игровое демо, нажмите **Select** на титульном экране.

*** Открыть серию Queen.**

Победите всех Pawn, Knight, Bishop на уровне трудности Expert с любым автомобилем. После этого вы откроете новую серию, называемую Queen.

*** Открыть Silence: Open C.**

Сыграйте в режиме Vs. Game с другим владельцем GBA, но только с одним картриджем.

FAIRLY ODDPARENTS: ENTER THE CLEFT

*** Все стадии пройдены.**

Введите пароль: **Country Boy, Country Boy, Country Boy, Country Boy, Vicky**

*** Episode 2: Country Boy**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Wanda, Vicky, Country Boy, Cosmo, The Bronze Knee Cap**.

*** Episode 3 — Levels 1 & 2**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль. **Cosmo, Cosmo, Cosmo, Cosmo, Cosmo**.

*** Episode 3: Spatula Woman**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Wanda, Country Boy, Wanda, Crimson Chin, Crimson Chin**

*** Episode 4: Bronze Knee Cap**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Bronze Knee Cap, Wanda, Country Boy, Bronze Knee Cap, Spatula Lady**

*** Episode 5-2: Country Boy**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Spatula Lady, Bronze Knee Cap, Crimson Chin, County Boy, Timmy**

*** Episode 5-3: Spatula Lady**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Vicky, Country Boy, Wanda, Country Boy, Vicky**

*** Episode 5-4: Bronze Knee Cap**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль. **Spatula Lady, Bronze Knee Cap, Spatula Lady, Bronze Knee Cap, Wanda**

*** Episode 5: Back to the comic book**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на эк-

ран паролей и введите пароль: **Crimson Chin, Country Boy, Country Boy, Crimson Chin, Cosmo**

*** Final Fight**

Crimson Chin, Crimson Chin, Wanda, Cosmo, Farm Boy

*** Finale – Hidden Stage**

Отправляйтесь в главное меню, нажмите **Start**, затем войдите на экран паролей и введите пароль: **Crimson Chin, Country Boy, Cosmo, Country Boy, Crimson Chin**.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

*** Удваивание Items/Units (предметов/юнитов)**

Чтобы удвоить items/units, нужно выполнить несколько несложных операций.

Во-первых, вам необходимо иметь 2 картриджа (или приятеля, у которого тоже есть эта игра), а также кабель (link cable) для соединения двух приставок.

Во-вторых, начните битву и затем войдите в главное меню и сделайте отгрузку этой битвы. Загрузите обычную игру. Затем соедините приставки и приобретите item/unit. Как только вы приобретете предметы, вернитесь в главное меню и загрузите ранее отгруженную битву. Одержите победу в этой битве и вы получите желаемое удвоение предметов.

*** Секретные персонажи.**

За исключением Ezel, вы должны завершить игру один раз надлежащим образом, чтобы открыть скрытые миссии.

Ezel - Выберите Gossip в магазине Card Shop, затем пройдите миссию Reconciliation.

Cid - Пройдите все 300 пронумерованных миссий.

Shara Пройдите миссию A Maiden's Cry, затем войдите в город.

Babus - Пройдите миссию Left Behind, затем войдите в город и пройдите миссию With Babus.

Ritz - Пройдите миссию Mortal Snow.

FINAL FIGHT ONE

*** Очки для получения наград.**

500 очков – Начать игру с 9 жизнями.

800 очков – Выбрать любые 6 этапов.

1300 очков – Изменить путь, которым ваш персонаж ищет и открывает 2 дополнения.

2000 очков – Получить движение Rapid-Punch.

*** Как перескочить с уровня Subway.**

На втором <Subway> уровне, если вы запрыгните на первую бочку и дождетесь, находясь на ней, обратного отсчета времени, вы перепрыгните в следующую игровую зону.

*** Открыть Alpha Cody.**

Чтобы сыграть за Cody с его alpha sprite, просто победите 500 злодеев, и он станет выбираемым персонажем.

*** Открыть Alpha Guy.**

Чтобы сыграть за Guy с его alpha sprite, просто победите 50 злодеев, и он станет выбираемым персонажем.

FINDING NEMO

*** Все уровни и галерея изображений.**

Введите в качестве пароля **M6HM**. В результате будут открыты все уровни и все галереи изображений.

*** Пароль последнего уровня.**

Введите **HOCO**.

FIRE EMBLEM: FUUIN NO TSURUGI

*** Открыть боевые карты персонажей.**

Каждый раз когда вы проходите иг-

ру, вы открываете новую боевую карту секретного персонажа. Это восемь различных открываемых персонажей.

Guinivere (Zephyr's Sister) Класс: Sage - Пройдите игру 8 раз.

Eliwood (из Fire Emlbem 7) Класс: Paldin - Пройдите игру 5 раз.

Brenya (Boss из Chapter 21) Класс: General - Пройдите игру 4 раза.

Narshen (Boss из Chapter 16) Класс: Dragon Master - Пройдите игру один раз.

Zephyr (Boss из Chapter 22!!!) Класс: King - Пройдите игру 7 раз.

Mardocus (Boss из Chapter 23) Класс: Sage Пройдите игру 6 раз.

Heclor (из Fire Emblem 7) Класс: General Пройдите игру 3 раза.

Gale (Dragon Master на Chapter 21) Класс: Dragon Master - Пройдите игру дважды.

FIRE PRO WRESTLING

*** Открыть все персонажи.**

Войдите в режим EDIT, затем в NAME ENTRY и введите следующие данные:

Nick Name: **ALL**
Last Name (слева): **STYLE**
First Name (справа): **CLEAR**
Exchange: **Off**
Middle: **Leave Blank**

Теперь нажмите **Start**, затем щелкните по B пока не вышли из режима EDIT mode и главного меню. Сохраните введенные данные. Теперь отправляйтесь в режим Audience Mode, затем начните новую игру или загрузите предыдущую игру. Тут же нажмите **Start**, затем выберите Save. Измените любые данные, если это вам необходимо. Выйдите из режима. Теперь все скрытые персонажи будут сохранены в системной памяти.

FIRE PRO WRESTLING 2

*** Все рестлеры открыты.**

Войдите в CAW. Введите приведенные ниже данные в соответствующие поля CAW:

Nick Name: **ALL**
Last Name (слева): **WRESTLER**
First Name (справа): **CLEAR**
Exchange: **Off**
Middle: **Leave Blank**

Затем сохраните CAW. После этого все рестлеры игры будут открыты. После сохранения вы можете изменить CAW с другого CAW, если пожелаете.

*** Открыть D-Von и Bubba Ray Dudley**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> и укажите <**Any**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Dick Murdoch.**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**Strong**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Dynamite Kid**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Showmen**> для боевого стиля и <**Europe**> для региона.

*** Открыть Gary Albright**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**King Road**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Giant Baba**

В режиме Manager of The Ring укажите AJP в качестве федерации, затем в какой-то момент на третьем году вы откроете его.

*** Открыть Goldberg**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**Strong**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Great Muta**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Lucha**> для боевого стиля и <**Mexico**> для региона.

*** Открыть Hiroshi Tanahashi**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Strong**> для боевого стиля и <**Japan**> для региона.

*** Открыть Mike Modest**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Showmen**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Rick Flair**

В режиме Manager of The Ring укажите WCW в качестве федерации, затем в какой-то момент на втором году, если вы обеспечите достижение ранга #1, вы откроете его.

*** Открыть Roland Bock**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**Stoic**> для боевого стиля и <**Anywhere**> для региона.

*** Открыть Royce Gracie**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**Stoic**> для боевого стиля и <**Anywhere**> для региона.

*** Открыть Salman Hashmikov**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Strong**> для боевого стиля и <**Europe**> для региона.

*** Открыть Stacy Kiebler**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Showmen**> для боевого стиля и <**America**> для региона.

*** Открыть Tajiri**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search>. Укажите <**Showmen**> для боевого стиля и <**Mexico**> для региона.

*** Открыть Takehiro Murahama**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> Укажите <**Lucha**> для боевого стиля и <**Japan**> для региона.

*** Открыть титул The Showman-Style.**

В режиме Manager of The Ring укажите WCW в качестве федерации, затем в какой-то момент на втором году, если вы обеспечите достижение ранга #1, вы откроете Rick Flair и он будет обладателем титула Showman.

*** Открыть The Trainer**

Просто закончите каждый этап в режиме Training.

*** Открыть Ultimo Dragon**

Сыграйте в режиме Manager Of The Ring с Toryumon пять лет и, если вы получите ранг #1 в среднем за пять лет, вы увидите экран медсестры и затем, когда вы заглянете в свой список, Ultimo Dragon будет там.

*** Открыть William Regal**

В режиме Manager of The Ring войдите в опцию <Talent Search> и укажите <**Any**> для боевого стиля и <**Europe**> для региона.

FROGGER ADVANCED: THE GREAT QUEST

*** Некоторые пароли.**

Fairy Town 1	**6 Y W L T**
Castle Starkenstein	**7 F 3 J –**

FROGGER'S ADVENTURES 2: THE LOST WAND

*** Открыть Magician's Realm.**

Введите следующий код в главном меню: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A.**

GADGET RACERS (CHORO Q ADVANCE)

*** Гудок во время движения.**

Во время гонки нажмите **Up** на

Control Pad.

*** Просмотреть demo.**

Чтобы просмотреть demo в этой гоночной игре, дождитесь, когда на титульном экране появится надпись Press Start. Вместо нее нажмите кнопку **B** и просмотрите DEMO. Всего их в игре пять.

GAME & WATCH GALLERY 4

*** Список исполнителей.**

Чтобы просмотреть список исполнителей, соберите все 220 звезд.

*** Стереть все сохраненные данные.**

На титульном экране нажмите: **Up, Up, Down, Down, Left, Left, Right, Right**. Если все сделано правильно, экран на секунду потемнеет и все результаты, звезды и т.д. будут стерты.

*** Получить историю Game&Watch Gallery.**

Чтобы открыть эту опцию в Gallery Corner, просто соберите 70 звезд.

*** Скрытая музыкальная композиция в Octopus.**

Внимательно прислушайтесь к фоновому ритму музыки в современной игре Octupus. Вы заметите, что он точно совпадает с основной мелодией из классической аркада Popeye у Nintendo!

*** Режим More-Difficult Star.**

Если вы получите 1,000 очков в режиме Modern Mode , вы откроете режим <More-Difficult Star Mode>.

*** Музей игр.**

Вы можете открыть 9 игр в Museum. Они будут доступны в качестве опций меню в Gallery Corner.

Manhole: Получите 10 звезд, чтобы увидеть ее, и 80 звезд, чтобы сыграть в нее.

Tropical Fish: Получите 15 звезд, чтобы увидеть ее, и 90 звезд, чтобы сыграть в нее.

Mario's Bombs Away: Получите 25 звезд, чтобы увидеть ее, и 100 звезд, чтобы сыграть в нее.

Parachute: Получите 30 звезд, чтобы увидеть ее, и 110 звезд, чтобы сыграть в нее.

Bombsweeper: Получите 40 звезд, чтобы увидеть ее, и 120 звезд, чтобы сыграть в нее.

Climber: Получите 45 звезд, чтобы увидеть ее, и 130 звезд, чтобы сыграть в нее.

Safebuster: Получите 50 звезд, чтобы увидеть ее, и 140 звезд, чтобы сыграть в нее.

Lifeboat: Получите 55 звезд, чтобы увидеть ее, и 150 звезд, чтобы сыграть в нее.

Zelda: Получите 60 звезд, чтобы увидеть ее, и 160 звезд, чтобы сыграть в нее. В Музее, естественно, хранятся не современные версии игр.

*** Секретные игры.**

В Game & Watch Gallery 4 есть 5 секретных игр. Чтобы открыть их, вы должны получить соответствующее количество звезд.

Получите 5 звезд, чтобы открыть <Chef>

Получите 20 звезд, чтобы открыть <Mario Bros.>.

Получите 35 звезд, чтобы открыть <Donkey Kong>.

Получите 50 звезд, чтобы открыть <Octopus>.

Получите 65 звезд, чтобы открыть <Fire Attack>.

*** Открыть титры.**

Получите 170 звезд.

GAUNTLET: DARK LEGACY

*** Не пользуйтесь телепортером.**

Когда играете в ледовой реальности (это четвертая реальность –

Ice), можете проходить через стенки и таким образом в некоторых случаях совсем не обязательно пользоваться телепортером.

GEKIDO: KINTARO'S REVENGE

*** Пароли глав.**

Глава 1 – The Deathtoll Rises: Просто нажмите **Start**.

Глава 2 – The Three Seals: **MIMMO**

Глава 3 – The Ancient Book: **HURRY**

Глава 4 – Searching For Koji: **FLASH**

Глава 5 – The Final Battle: **QUEEN**

* Пароли для глав 4 и 5.

Глава 4 со всеми Очками (8): **SMART**

Глава 5 со всеми Очками (9): **YNUTS**

* Неограниченная энергия.

На экране ввода паролей введите **CRAZY**. После этого вы вернетесь на титульный экран.

* Неограниченная скорость.

На экране ввода паролей введите **STARS**. Tetsuo получит Permaspeed.

GEM SMASHERS

*** Открыть специальную дверь.**

Пройдите режим Story с Bau.

GOLDEN SUN

*** Имена всех участников команд и другие NPC.**

Во время присваивания имен Robin/Isaac нажмите **Select** 3 раза. Вы услышите звон колокольчика, и затем станут доступны имена Garet, Mia и Ivan. Чтобы назвать Felix, Jenna и Sheba, нажмите **Up, Down, Up, Down, Left, Right, Left, Right, Up, Right, Down, Left, Up** и **Select** во время присвоения имени Mia. Вы будете слышать другой звон колокольчика и будете тогда способны назвать те NPC, которых вы встретите при прохождении с Mia.

*** Открыть режим Battle Mode.**

Чтобы открыть режим Battle Mode, сделайте отгрузку после того, как покинете город Vale. Новая опция появится в меню опций.

*** Вернуться в храм (sanctum).**

Чтобы вернуться в храм (sanctum), который недавно посетили, на загрузочном экране нажмите и удерживайте кнопки **L, Start** и **Select**, прежде чем загружать файл. Когда файл будет загружен, Isaac и компания вновь окажется в храме, который вы посещали последним.

*** Сохранить результат.**

После того, как закончите игру в первый раз, на титульном экране удерживайте кнопку **R**, а также кнопку **LEFT** на D-pad, а затем нажмите кнопку **Start**, и на экране появится новая опция Send. Воспользовавшись ею, вы можете перенести ваши результаты (Clear data) в картридж с игрой Golden Sun: The Lost Age. Используя или соответствующий пароль, или кабель GBA link Cable.

GOLDEN SUN: THE LOST AGE

*** Назвать каждого участника команды.**

Чтобы дать другие имена для Jenna, Sheba и Pierrs, нажмите **Select** 3 раза, пока называете Felix. Если вы играете не в сетевую игру (т.е. в игру на двух приставках связанных link- кабелем), вы можете также назвать Garet, Ivan и Mia. Чтобы сделать это нажмите **Up, Down, Up, Down, Left, Right, Left,**

Right, Up, Right, Down, Left, Up и **Select**. Вы услышите звон колокольчика, и сможете назвать Garet, Ivan и Mia.

*** Меню Sound Test (Тест звука).**

Отправляйтесь в режим Battle mode и поговорите с леди находящейся возле левого края экрана, удерживая при этом нажатой кнопку **R**. Используйте для выбора номера мелодии **Left** и **Right** и кнопку **A**, чтобы прослушать ее. Нажмите **B**, чтобы выйти из этого режима. Вы можете прослушать только ту музыку в игре, которая попала в ваш отгрузочный файл.

*** Войти в последний посещенный город.**

Когда вы загружаете сохраненную игру, нажмите и удерживайте кнопки **L + R + Start**, пока идет загрузка игры. Если вы ввели этот код правильно, вы окажетесь в Sanctum (святилище) последнего города, который вы посетили.

*** Игра Ultimate Transfer Game.**

Выберите <Password> в опции Transfer Option и выберите ввод Gold Password Entry. Введите следующий пароль: **BUabQ dtpB% JbRF$ CQk3b VQL9D y2HpB tQgvb &PvRA 267BW 9AUni REd4w G83QY 8ej2T S7Bqx %shJw Z$%7u m+Mes X=kw4 XmpK7 B&??g** В результате в начале игры вы получите 2 Sol Blades, 30 waters жизни, 30 для каждого восстанавливающего предмета (recovery item), и Jenna с максимальным уровнем и даже более!

GRADIUS GALAXIES

*** Все оружие.**

Во время игры перейдите в режим паузы и введите следующий код: **Up, Up, Down, Down, L, R, L, R, B, A**

*** Стереть отгруженные данные.**

Чтобы стереть сохраненные данные, войдите на экран опций, выберите <EXIT>, и затем нажмите и удерживайте кнопки **L, R** и **B**, а затем нажмите **Start**.

*** Музыкальное сопровождение из Gradius 1 с приставки NES (для нашей страны это Денди).**

Начните новую миссию на стадии 1 в игре Gradius Galaxies. Где-то на стадии, есть 2 дорожки из горизонтально лежащих камней (одна длиннее, чем другая). Аккуратно пройдите через маленький промежуток между двумя камнями и Вы получит 5000 дополнительных пунктов. Закончите игру как обычно, и когда Вы возвращаетесь к стадии 1 снова на следующем цикле, музыка стадии изменится на музыку из Gradius 1 с NES.

*** Коды от Konami.**

Чтобы получить один speed-up и полный power-up для лазера, все опции и защиту, поставьте игру на паузу и нажмите: **Up, Up, Down, Down, L, R, L, R, B, A, Start**. Этот код работает только один раз за игру, включая все продолжения.

Чтобы моментально получить power-ups, о котором говорилось выше, и затем самоликвидироваться поставьте игру на паузу и нажмите: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, Start**. Этот код может использоваться сколько угодно раз.

*** Открыть Challenge A.**

Чтобы открыть <Challenge A> просто пройдите игру один раз. После этого данный турнир может быть выбран в главном меню.

*** Открыть Challenge B**

Чтобы открыть <Challenge B>, являющийся усложненной версией <Challenge A>, вы должны пройти турнир Challenge A.

GREMLINS

*** Пароли.**

The Bank	**GIZMO**
The Police Station	**BILLY**
The Cinema	**FUNNY**
The Fire House	**TORCH**
The Final Encouter	**GIFTS**

*** Пароли Stripe Time Attack.**

CRUEL – The Bank
WATER – The Police Station
POWER – The Cinema
FLAME – The Firehouse
MAGIC – The Final Encounter

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

*** Все трассы пройдены с Золотом, все автомобили, все тюнинги.**

На экране паролей введите: **d > 3 P > w R Z / c j Q J b Y 2**

*** Все трассы на первом месте, все автомобили, все опции, все секреты.**

На экране паролей введите: l>1F +JM5 JSdN >gqC

l = строчная "L" 1 = цифра <1>

*** Все трассы, автомобили и секретные пароли.**

На экране паролей (<Enter Password>) введите: **jNKN y4RY /Tzj xZ%W**

*** Все открыто: все режимы, все трассы, все автомобили, все дополнения.**

Обратите внимание! Этот код работает только для англо-американской версии Advance GT.

На экране паролей (<Enter Password>) введите, учитывая регистр клавиатуры: **+vMN ?T/6 /NRR vMR8**

*** Режим Extra Mode.**

Нажмите и удерживайте кнопки **L** и **R**, затем нажмите **Down/Right + B**.

*** Коллекция кодов.**

Введите следующие коды на стартовом экране игры (там где надпись <Press Start>):

– Чтобы открыть режим Indy Car Mode, нажмите и удерживайте **L+R**, затем нажмите **Left** на D- Pad, далее нажмите **B**. Когда услышите звуковой сигнал, нажмите **Start** и режим будет открыт.

– Чтобы открыть режим Go Kart Mode, нажмите и удерживайте **L+R**, затем нажмите **Right** на D-Pad, далее нажмите **B**. Когда услышите звуковой сигнал, нажмите **Start** и режим будет открыт.

– Чтобы получить все для тюнинга, нажмите и удерживайте **L+R**, затем нажмите **Down/Right** (диагональ), а затем нажмите **B**.

*** Открыть все классы в режиме чемпионата.**

Введите пароль: **S/PD W1/H L8Q8 >VbB**

*** Открыть все автомобили.**

Введите следующий код на стартовом экране игры. Нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **Up/Left + B**.

*** Открыть все трассы.**

Введите следующий код на стартовом экране игры. Нажмите и удерживайте **L + R**, затем нажмите и удерживайте диагональ **Up/Right**, а затем нажмите **B**. Услышите звуковой сигнал. Теперь отправляйтесь в Quick race и все трассы будут доступны.

*** Открыть все для тюнинга.**

В главном меню нажмите и удерживайте **L** и **R**, затем одновременно нажмите **Down, Right** и **B**.

*** Просмотреть результаты и титры.**

Введите следующий код на стартовом экране игры. Нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **Up + B**.

GT ADVANCE 2: RALLY RACING

*** Открыть режим Expert Championship Mode**

Чтобы открыть уровень сложности Expert для режима Championship mode, вы должны сначала успешно завершить обычный режим Championship mode с золотой медалью на всех трассах.

*** Открыть режим Kart Extra.**

Чтобы открыть нормальный режим Kart Extra, просто завершите все трассы в каждом классе в режиме Championship Mode.

*** Открыть нормальный режим Wire Frame Extra.**

Чтобы открыть нормальный режим Wire Frame Extra mode, завершите все трассы в каждом классе в режиме Championship Mode, с установкой уровня трудности Expert.

GT ADVANCE 3: PRO CONCEPT RACING

*** Коллекция кодов.**

Коды вводятся на стартовом экране.

– Иметь все запчасти для тюнинга. Нажмите и удерживайте **L** и **B**, затем нажмите **Up**.

– Открыть три дополнительных режима (KART, WIRE FRAME, RADICON) и добавить три собранных автомобиля. Нажмите и удерживайте **L** и **B**, затем нажмите **Down**.

– Открыть все трассы. Нажмите и удерживайте **L** и **B**, затем нажмите **Right**.

– Открыть все автомобили. Нажмите и удерживайте **L** и **B**, затем нажмите **Left**.

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

*** Пятый цвет костюма.**

Когда выбираете персонажа, нажмите **Start**, чтобы получить для них пятый цвет.

*** Шестой цвет костюма.**

Когда выбираете персонажа, нажмите **Select**, чтобы получить для них шестой цвет костюма.

*** Легкий путь, чтобы открыть все.**

Когда вы попадете на экран с надписью <press Start>, введите следующие коды.

Открыть Testament. Нажмите **Up, Down, Right, Left** и **A**.

Открыть Dizzy. Нажмите **Down, Down, R, L, R**.

Начать режим Original mode. Нажмите **A, B, A, L, L**.

Режим Limit Release mode. Нажмите **L, R, A, A, A**.

Все персонажи режима Extra. Нажмите **Right, Down, Left, R, R**.

Все персонажи режима Guilty Gear Mode. Нажмите **Left, Down, Right, L, L**.

*** Режим GG mode.**

Достигните уровня 180 в режиме Survival и одержите победы во всех турнирах до уровня 330. Вы откроете дублеров режима Guilty Gear.

*** Открыть Dizzy**

Достигните стадии 10 в режиме Arcade, где Dizzy будет соревноваться с вами. Одержите над ней победу, чтобы сделать ее выбираемым.

*** Открыть режим Original Mode.**

Завершите игру в режиме Survival Mode, чтобы открыть режим Original Mode в качестве опции на экране Options.

*** Открыть Testament**

Достигните стадии 9 в режиме

Arcade Mode, где Testament будет соревноваться с вами. Если вы победите его вместе с Dizzy, то сможете выбирать его.

HAJIME NO IPPO: THE FIGHTING

*** Открыть разные темы титульного экрана.**

Завершите режим Story Mode или нанесите поражение Date или Sendo в матче чемпионата. Вы обнаружите новые музыкальные темы для титульного экрана.

*** Открыть Shigeta.**

Проиграйте Eiji Date и победите остальных в режиме story mode, чтобы открыть Shigeta для использования в режимах Tournament mode/ Customize mode.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

*** 10 жизней.**

Во время игры нажмите **Select, B, A, B, A, B, B, A, A**.

*** Секретная концовка.**

Соберите все 15 Folio Magi cards и Ron даст вам финал 1, который будет открывать секретную концовку по окончании игры.

HE-MAN: POWER OF GRAYSKULL

*** Пароли всех этапов игры.**

Этап 2 – **HMNCLDNT**
Этап 3 – **HVDNBTTA**
Этап 4 – **VLNTFFRT**
Этап 5 – **FHSMBSHS**
Этап 6 – **BHLDNGTL**
Этап 7 – **THNKYKMN**
Этап 8 – **THSNRSTR**
Этап 9 – **DMGRBSGV**
Этап 10 – **WTCHTHMN**
Этап 11 – **FLLYRSTR**
Этап 12 – **DMGSHANS**
Этап 13 – **WRKLKDMG**

HEY ARNOLD! THE MOVIE

*** Пароль Area 1.**

1-2: **mQJBOCgxg**
1-3: **Vfcc№z>X-**
1-4: **&BtrYyly7**

*** Пароль Area 2.**

2-1: **x6SMLJvcG**
2-2: **n5Gycvd5t**
2-3: **wfNGVylPs**
2-4: **ZN+!36QY.**

*** Пароль Area 3.**

3-1: **Qw5YS6?pD**
3-2: **s:Ky2zd0t**
3-3: **+Xm<qB28l**
3-4: **5Kk9?r46B**

*** Пароль Area 4.**

4-1: **>1WfSP%XN**
4-2: **m!sllSk+j**
4-3: **LjPKOOGSf**
4-4: **4D87RlOMC**

*** Пароль Area 5.**

5-1: **c1jnpQ%-N**
5-2: **w&xKCW>mv**
5-3: **7D8qYmM6C**
5-4: **fXc-bz1Sl**

*** Играть за Helga.**

Чтобы сыграть за Helga, войдите на экран карты и нажмите: **Up, Down, Right, Left, Left, Right, Down, Up, Select**.

HIGH HEAT BASEBALL 2002

* Открыть подачи.

В большинстве случаев вы можете только выбрать из <fastball> и <spliter>. Нажмите и учитывайте **Left** на D-pad, затем проверните палец на D-pad по часовой стрелке и нажмите **B**, чтобы открыть больше вариантов подач.

HIKARU NO GO

*** Режим One-Color Igo.**

По словам разработчиков игры Hikaru no Go, этот секретный режим (one-color igo) находится на 10 уров-

не, где оба игрока используют белые (или черные?) фишки. Вы должны набрать 3700 очков. Сыграйте Touya Kouya на доске19x19 с 4-фишечной форой для Touya, и не пользуйтесь советами Sai. Такой совет дает разработчик игры Hotta Yumi. Однако, уже на доске 9x9 с 3-фишечной форой счет превышает 3800 очков.

HOT WHEELS: VELOCITY X

*** Режим хитростей.**

Введите пароль **496-93-993**, чтобы открыть все за исключением автомобилей Gamecube link cars.

HOT WHEELS BURNIN' RUBBER

*** Дополнительный кубок.**

Завершите все 3 кубка, чтобы открыть Extra cup.

ICE AGE

*** Все стадии (+ Призовая стадия и дополнительная расширенная концовка).**

Войдите в меню паролей и введите код: **NTTTTT**. Вы получите все уровни с Golden Acorn. Отправляйтесь на призовую стадию (с призовой костью) и нажмите А, чтобы войти. Пройдите эту стадию и вы получите туже самую концовку, но Scrap появится со словами <The End>

*** Пароли уровней.**

2: **PBBQBB** 3: **QBCQBB**
4: **SBFQBB** 5: **DBKQBB**
6: **NBTQBB** 7: **PCTQBB**
8: **RFTQBB** 9: **CKTQBB**
10: **MTTQBB**

*** Открыть сцены из Ice Age.**

На экране кодов введите: **MFKRPH**.

INCREDIBLE HULK, THE

*** Проскочить уровень.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Down, Right, Down, Right, Left, Left, Up**.

*** Увеличить показатель исцеления.**

У вас есть показатель исцеления, но чтобы воспользоваться им, Вы должны иметь полный указатель ярости/энергии (rage/energy). Чтобы делать это, сокрушите окружающих людей и вещи. Если у вас недостаточно или вообще отсутствует <ярость/энергия>, ваше здоровье исчезает.

INITIAL D: ANOTHER STAGE

*** Гонки против Bunta.**

Успешно завершите режим Story Mode после победы над Ryosuke, чтобы открыть Bunta в качестве противника в режиме Versus Mode.

*** Гонки против Ryosuke**

Получите номер Keisuke в режиме Story Mode, и несколько раз бросьте ему вызов, а также примите его собственные вызовы. В конечном счете Ryosuke станет вашим противником.

INSPECTOR GADGET RACER

*** Скрытый автомобилю Inspector Gadget's Gadgetmobile.**

Чтобы получить Gadgelmobile, победите в режиме Tournament mode с любым положительным персонажем (Inspector Gadget, Penny, Brain или Chief Quimby).

*** Doctor Claw.**

Чтобы получить Dr Claw, победите в режиме Tournament mode с агентом MAD Agent (Agent Abdul или Agent Bruce).

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

*** Пароли уровней.**

The Tower· The Keeps Walch Введите пароль. **R3*3M64**

The Tower· The Lift Введите пароль: **R7H3L64**

The Tower· Higher Then Everything

Введите пароль: ***CH3L24**

Big Ben: The Palace Введите пароль: ***3RM33P**

Big Ben: The Top Введите пароль: **RHRM37P**

Big Ben: The Palace Введите пароль: **P153LR5** (другой вариант)

Big Ben: The Top Введите пароль: **ZF53LM5** (другой вариант)

Egypt: The Great Pyramid Введите пароль: ***9R33XP**

Egypt: The Valley Of The Kings Введите пароль: **RC7M27P**

Egypt: The Valley Of Kings Введите пароль: **Z9P3MM5** (другой вар.)

Statue Of Liberty: In The Statue Введите пароль: ***7*MM14**

Statue Of Liberty: The Flame Of liberty Введите пароль: ***3HML14**

The Great Wall: At The Foot Of The Great Wall Введите пароль: ***H*3M24**

The Great Wall: On The Great Wall Введите пароль: **R5*3MR4**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

*** Секретные команды.**

Чтобы получить доступ к секретным командам, успешно завершите <International Cup> с любым уровнем и результатом. Для получения:

European All-Stars завершите игру с European Team.

African All-Stars завершите игру с African Team.

American All-Stars завершите игру с American Team.

Asian All-Stars завершите игру с Asian Team.

World All-Stars завершите игру более одного раза.

(THE) INVINCIBLE IRON MAN

*** Непобедимость.**

На титульном экране нажмите **Right, Up, Left, A, Right, Select**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

*** Выбор уровня.**

Завершите игру один раз, чтобы открыть опцию <Level Select> в меню опций.

*** Экран выбора уровня.**

На титульном экране нажмите **Select, Up, B, A, Right, Up**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

*** Усиленный Close-Range Shots.**

На титульном экране нажмите **Up, Down, Left, Right, B**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

*** Неограниченный луч Super-Blasts из нагрудного диска.**

На титульном экране нажмите **B, A, Left, Down, Up, Right**. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода кода.

IRIDION 3-D

*** Легкие 1-ups.**

Чтобы получить, по крайней мере, 1 дополнительную жизнь за этап игры, сделайте следующее:

1.На каждой игровой стадии получите, по крайней мере, 10,000 очков.

2.После каждого этапа записывайте свой пароль.

3.Начните игру заново и введите ваш пароль. Это позволит получать дополнительную жизнь за каждые 10,000 очков, вместо просто констатации 10,000, 20,000 и 40,000.

*** Бесконечные жизни.**

Введите пароль ***1NV1S4BL3*** Убедитесь что при вводе пароля вы использовали звездочки <*>.

*** Финальное музыкальное сопровождение.**

В меню паролей введите

CR3D1TS и вы сможете прослушать музыкальную тему для финальных титров.

*** Пароль режима Gallery mode.**

Введите ***g4ll3ry***

*** На уровне 1 иметь Yellow Spark Laser с уровня 3.**

Чтобы в первой миссии получить yellow spark laser, введите пароль ***pnkrlz***

*** Пароли уровней.**

Этап 2: **BKMBVNG7L** (5 жизней, уровень 2 Green Laser)

Этап 3: **BV0BBFGCH** (6 жизней, уровень 1 Purple Laser)

Этап 4: **D9DCBYZ7C** (6 жизней, уровень 3 Gold Laser)

Этап 5: **0LVCVYQGD** (7 жизней, уровень 3 Gold Laser)

Этап 6: **8M9CVYV3D** (7 жизней, уровень 3 Gold Laser)

Этап 7: **XVPDBP6FF** (6 жизней, уровень 2 Gold Laser)

*** Тест звука и выбор уровня.**

Введите пароль ***S3L3CT0N*** (Не забудьте использование звездочки <*>!). Затем введите пароль ***SH0WT1M3*** Теперь на экране опций вы сможете услышать музыку из игры и выбрать уровень, даже начать с битвы с Боссом.

IRIDION II

*** Все пароли для уровня трудности Advaced.**

1 уровень пройден **9PTBY**
2 уровень пройден **TYHLY**
3 уровень пройден **9VDBW**
4 уровень пройден **SLZGW**
5 уровень пройден **TDZQ4**
6 уровень пройден **5M!H6**
7 уровень пройден **N59G6**
8 уровень пройден **558GY**
9 уровень пройден **54!H4**
10 уровень пройден **PCGZW**
11 уровень пройден **NPH74**
12 уровень пройден **9GF46**
13 уровень пройден **SOL46**
14 уровень пройден **9!H84**
Игра пройдена. **4RC8!**

*** Все пароли уровней для уровня трудности Easy.**

1 уровень пройден **SBJS5**
2 уровень пройден **9CRT5**
3 уровень пройден **T3KG3**
4 уровень пройден **93PNV**
5 уровень пройден **95FN3**
6 уровень пройден **5MYCX**
7 уровень пройден **6C3L5**
8 уровень пройден **PW3NX**
9 уровень пройден **649QV**
10 уровень пройден **NFK2V**
11 уровень пройден **5DS2V**
12 уровень пройден **!GDV5**
13 уровень пройден **T7H8X**
14 уровень пройден **!9ROX**
Игра пройдена. **4RC8!**
JUKEBOX открыть. **CH4LL**

*** Открыть режимы Arcade и Challenge.**

Введите на экране паролей: **4RC8!**

JACKIE CHAN ADVENTURES

*** Выбрать стадию игры.**

На черном экране с надписью <Press Start>, нажмите и удерживайте **R** и щелкните по **B, A, Left, Down, Up, Right**.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

*** 500 пуль.**

Во время прохождения миссии, поставьте игру на паузу. В меню паузы нажмите: **R, Left, L, Right, Up, Select, Right**. Если все сделано правильно, Вы услышите голос. Когда выйдите из режима паузы, вы будете иметь по 500 пуль для каждого оружия.

*** Тоненький голосок.**

Во время прохождения миссии, поставьте игру на паузу и введите следующий код: **R, Left** (на D-pad), **L, Right, Up, Select** и **L**

*** Непобедимость.**

Во время прохождения миссии, поставьте игру на паузу. В меню паузы нажмите: **R, Left, L, Right, Up , Select, Left**. Если все сделано правильно, Вы услышите голос. Когда выйдите из режима паузы, вы будете непобедимы.

*** Открыть все уровни.**

Во время прохождения миссии, поставьте игру на паузу. В меню паузы нажмите: **R, Left, L, Right, Up, Select, R**. Если все сделано правильно, Вы услышите голос (''You'll have to do better than that!''). Когда завершите миссию, обнаружите, что все уровни открыты.

JAZZ JACKRABBIT

*** Призовые креды.**

Чтобы получить 500 кредов, поставьте игру на паузу и введите: **Right, Left, Right, Left, L, R, Up, Up, R, R, L, L**.

Обратите внимание! Этот код срабатывает только один раз за игру.

*** Больше денег.**

Чтобы получить 1000 кредов, поставьте игру на паузу и введите: **Up, Down, Up, Down, Left, Right, L, R, L, R, R, L**. Вы можете объединить этот код с предыдущим и получить 1500 кредов.

Обратите внимание! Этот код срабатывает только один раз за игру.

*** Еще больше призовых кредов.**

Чтобы получить 5000 кредов, поставьте игру на паузу и введите: **Up, Right, Down, Left, L, L, Right, Left, R, R, L, L**. Если вам нужно еще больше денег, то используйте все остальные <денежные> трики и сумма их воздействий сложится на вашем счету. Обратите внимание! Этот код срабатывает только один раз за игру.

(STAR WARS:) JEDI POWER BATTLES

*** Все уровни с Darth Maul.**

Чтобы получить доступ на все уровни и играть на них за Darth Maul, введите **VMT3XRM** на экране Resume.

*** Все игроки на всех уровнях.**

Введите пароль **NMHOYQR**, чтобы играть за Qui-Gon, Mace Windu, Obi-Wan и Darth Maul на всех уровнях.

*** Все игроки имеют 7 жизней на всех уровнях.**

Введите пароль **5PT8OKW**, чтобы играть за Qui-Gon, Mace Windu, Obi-Wan и Darth Maul на всех уровнях с 7 жизнями у каждого и на каждом уровне.

*** Коды для Darth Maul.**

Все уровни и 7 жизней:

1: **VMT3BYJ**
2: **VMT3D*K (VMT3D1K)**
3: **VMT3GKL (VMT3GFK)**
4: **VMT3JTL**
5: **VMT3L2L (VMT3JPK)**
6: **VMT3N*L (VMT3NMK)**
7· **VMT3QKM (VMT3Q5K)**
8: **VMT3STM**
9: **VMT3V2M**
10: **VMT3X*M**

Обратите внимание! 7 означает 7 в запасе.

*** Прямо к Darth Maul.**

Войдите на экран итогов игры и введите **MBJ3BYG**.

*** Как стать Darth Maul.**

Введите код **VMT3BYJ**.

*** Уровень 10 для всех игроков.**

Войдите на экран итогов игры и введите **4MF0ZLP**.

*** Пароли уровней.**

Вы сможете сыграть за Mace Windu.

2: **WB1BCPF** 3: **VCJMBFF**
4: **VC1MBPF** 5: **VCJNBYF**
6: **VC1DBYF**

*** Выбор уровня для Mace Windu/ Darth Maul и Qui-Gon Jinn.**

V C J O X Y K – Выбор уровня для Mace Windu или Darth Maul.

V H R 3 B F J – Выбор уровня для Qui-Gon Jinn

*** Пароли уровней для Mace Windu.**

Уровень 7 **VCGYCFH** – 6 жизней
Уровень 8 **VCXYCFH** – 6 жизней
Уровень 9 **VCDZCPH** – 6 жизней
Уровень 10 **VCVZCPH** – 6 жизней

*** Другие коды для Darth Maul с большим количеством жизней.**

2 **VMT3DGK**
3 **VMT3G0K** (5 жизней)
4 - **VMT3J8K** (5 жизней)
5 **VMT3LHL** (5 жизней)
6 **VMT3NRL** (5 жизней)

*** Коды для Obi-Wan.**

Все уровни и 7 Obi-Wans:

2: **WFJ3BPG** 3: **XFJ3BYG**
4: **YFJ3B6G** 5: **ZFJ3BFH**
6: **0FJ3BPH** 7: **1FJ3BYH**
8: **2FJ3B6H** 9: **3FJ3BFJ**
10: **4FJ3BPJ**

*** Коды для Qui-Gon.**

2: **VHN3B6F** 3: **VML3B6F**
4: **VR13BFG** 5: **VW13BPG**

6:(первый код дает 3 жизни, другой предназначен для уровня сложности Experts) **V013BYG**, Expert: **V0B3BYF**

7: **V413BBG** 8: **VCY3BBG**
9: **V8Z3BBG**

10:(нет дополнительных жизней) **VOC3BYH**

*** Коды для Qui-Gon Jinn.**

Все уровни, 7 Qui-Gons:

2: **VHS3BPG** 3: **VMS3BYG**
4: **VRS3B6G** 5: **VWS3BFH**
6: **VOS3BPH** 7: **V4S3BYH**
8: **V8S3B6H** 9: **VCT3BFJ**
10: **VHT3BPJ**

JET GRIND RADIO

*** Открыть Love Shockers.**

Получите ранг Jet на всех уровнях Shibuya-Cho.

*** Открыть Noise Tanks.**

Получите ранг Jet на всех уровнях Benten-Cho.

*** Смените вступление.**

Когда запускаете игру на Game Boy Advance, непрерывно нажимайте кнопку **A**, пока на экране не появится логотип Sega и услышите, как кто-то громко выкрикнет слово Sega, и смените вступление к игре.

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

*** Коды уровней для уровня трудности Easy.**

Эти коды дают вам доступ на любой уровень для Jimmy или Goddard в режиме Easy. Чтобы ввести эти коды, выберите опцию <Enter Code> в главном меню.

Asteroid Field: **WM5DR5H3MCLB**
Yokian Moon: **KVZQG3Q50LZG**
Yolkus: **51867F7MJ5YP**
Yokian Palace: **MMS-KXBVC4FS**
Dungeon: **N?+94T1?DJXW**
Boss 1 Poutra: **939BSYT41N0Z**
Boss 2 King Goobot: **BD5VVRDF3GXV**
Ending Scene: **3L!VPH26V7$8**

*** Коды уровней для уровня трудности Hard.**

Эти коды дают вам доступ на любой уровень для Jimmy или Goddard в режиме Hard. Чтобы вве-

сти эти коды, выберите опцию <Enter Code> в главном меню.

Asteroid Belt: **2040YL61TT0T**
Yokian Moon: **GGP6WCC273-3**
Yolkus: **2H?-!L81TT0K**
Yokian Palace: **+R6H!L91TT0F**
Dungeon: **456N$DWBWM?F**
Boss 1 Poutra: **XZ16F2F8NS$!**
Boss 2 King Goobot: **GRZB87HNYFR2**
Ending Scene: **+CLT3LD1TTSF**

JIMMY NEUTRON: JIMMY NEGATRON

*** Пройти через Retroland и сразиться с Jimmy Neutrons.**

Как можно быстрее мчитесь в Retroland, чтобы обогнать своего дьявольского двойника. Затем, когда в главном меню появится Blue Neutron на суперкомпьютере Джимми, нажмите кнопку **DOWN**, дождитесь, когда Джимми скажет фразу: "Can I continue a Game?" (Могу я продолжить игру?), тут же нажмите кнопку **A** и попадете на экран кодов. Здесь будет написан код **DBD7M(V)GZ**. Этот код позволит вам пройти через Retroland и сразиться с Jimmy Neutrons, имея три Jimmy Neutrons, полный индикатор жизни и полный индикатор боеприпасов.

*** Доступ на дополнительные уровни.**

Чтобы получить доступ на дополнительные уровни, на главном меню дождитесь, когда на суперкомпьютере Джимми появятся слова "Blue Neutron"; нажмите кнопку **DOWN**, дождитесь, когда Джимми произнесет фразу "Can I continue a Game?", тут же нажмите кнопку **A** и попадете на экран кодов. Уровни Powerstation, My Computer и Caves станут достцупны, если введете код **NBODLH(D)L**, а чтобы попасть на уровни Quantum Dimension, Jelly Dimmension и Rocket Launch Site, введите код **D(B)(Y)B4V(H)V**.

JURASSIC PARK III: PRIMAL FEAR (DINO ATTACK)

*** Открыть тест звуковых эффектов.**

Пройдите режим story mode один раз и тест звуковых эффектов (sound effects test) будет доступен в меню опций.

*** Открыть выбор этапа игры.**

Успешно завершите, по крайней мере, один уровень.

*** Открыть режим Survival Mode.**

Успешно завершите Story Mode один раз.

JURASSIC PARK III: PARK BUILDER

*** 100% confidence.**

Для людей имеющих 100% confidence в вашем парке установите название вашего парка Confidence100.

*** Получить 99,000,000 Grand.**

Введите в качестве названия вашего парка Bonus-Park.

*** Деревья в вашем парке отсутствуют.**

Введите в качестве названия вашего парка Isla Sorna.

*** Высокая оценка людей.**

Чтобы получить высокую оценку от людей, введите в качестве названия вашего парка Men's-Park.

*** Высокая оценка от влюбленных парочек.**

Чтобы получить высокую оценку влюбленных парочек, введите в качестве названия вашего парка Love-Park.

*** Больше Veg.**

Введите в качестве названия вашего парка Isla Nublar.

*** Нет ДНК динозавров**

Введите в качестве названия вашего парка Zero-Park.

*** Начать с 20 автобусами.**

Введите в качестве названия вашего парка Luckybus-20.

*** Начать со всеми предметами.**

Введите в качестве названия вашего парка Items-Park.

JURASSIC PARK III: THE DNA FACTOR

*** Сложнейшая игра.**

Пройдите игру полностью. После результатов и титров нажмите **Start**, когда появится титульный экран, и загрузите вашу игру.

JUSTICE LEAGUE: INJUSTICE FOR ALL

*** Бесконечное здоровье.**

Поставьте игру на паузу и на экране паузы нажмите **Select** на <Resume> и затем нажмите **Start**. Все атаки пройдут прямо через вас.

KAO THE KANGAROO

*** Пароль для уровня Ancient Ruins.**

Уровень Ancient Ruins: **Flag (флаг), Bomb (бомба), KAO Face (мордашка KAO), Boxing Glove (боксерская перчатка), KAO face**.

*** Пароль для уровня Bear Peak.**

Уровень Bear Peak: **Frog (лягушка), Frog, KAO Face, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Big Blizzard**

Уровень Big Blizzard: **Lamp (лампа), Palm Tree (пальма), Heart (сердце), Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Crocodile Island**

Уровень Crocodile Island: **Heart, Palm Tree, Lamp, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Deadly Waterfall**

Уровень Deadly Waterfall: **Boxing Glove, Mushroom (гриб), Evergreen, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Evil Descent**

Уровень Evil Descent: **Owl (сова), Butterfly (бабочка), Bird (птица), Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Frozen Lake**

Уровень Frozen Lake: **Bird (птица), Key (ключ), Frog, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Holy Temple**

Уровень Holy Temple: **Bomb, KAO Face, Boxing Glove, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Hunter**

Уровень Hunter: **Palm Tree, Lamp, Frog, Boxing Glove, Kao's Face**

*** Пароль для уровня Hypnodjin**

Уровень Hypnodjin: **Bomb, Flag, Coin (монета), Boxing Glove, Kao's Face**

*** Пароль для уровня Ice Caves**

Уровень Ice Caves: **Key, Key, KAO Face, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Island Shores**

Уровень Island Shores: **Coin (монета), Heart, Palm Tree, Boxing Glove, KAO face**.

*** Последний уровень.**

Чтобы перейти к последнему уровню (Trade Village), введите пароль: **Coin (монета), Flag, Bomb, Boxing Glove, KAO Face**.

*** Пароль для уровня Lightning Speed**

Уровень Lightning Speed: **Palm Tree, Heart, Coin, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Little Valley**

Уровень Little Valley: **Butterfly, Bird, Palm Tree, Boxing Glove, and KAO face**.

*** Пароль для уровня Lost Village**

Уровень Lost Village: **Evergreen, Fish, Owl, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Megasaurus Ferocious**

Уровень Megasaurus Ferocious: **Fish, Owl (сова), Butterfly (бабочка), Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Mythical Caves**

Уровень Mythical Caves: **Mushroom, Evergreen, Fish (рыба), Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Never-Ending Slide**

Уровень Never-ending Slide: **Flag, Coin, Heart, Boxing Glove, KAO face**.

*** Пароль для уровня Peril Desert**

Уровень Peril Desert: **Heart, Coin, Flag, Boxing Glove, Kao's Face**

*** Пароль для уровня Trade Village**

Уровень Trade Village: **Coin, Flag, Bomb, Boxing Glove, KAO face**.

*** Открыть все уровни.**

Введите пароль: **Palm Tree, Lamp, Frog, Glove, Kao's Face**.

KARNAAJ RALLY

*** Секретные трассы и машины.**

Успешно завершите режим Career Mode и вы получите 4 дополнительных трассы и 3 дополнительных автомобиля в режимах Quick Race и Ghost Mode.

KAZE NO KLONOA 2: DREAM CHAMP TOURNAMENT

*** Дополнительный уровень.**

Необходимо, прежде всего, собрать все солнечные фрагменты на каждой стадии, и если сумеете это сделать, то дополнительный уровень станет доступен для игры. Для того, чтобы играть на подобных уровнях, вы должны вначале успешно завершить игру и, как уже упоминалось, собрать все солнечные фрагменты на каждом уровне.

KIM POSSIBLE: REVENGE OF MONKEY FIST

*** Пароли.**

Ron, Kim, Kim, Guard, Guard, Guard, Guard – Все изображения и видеовставки между миссиями.

Rufus, Wade, Kim, Shego, Kim, Kim, Kim – Уровень 2

Ron, Drakken, Kim, Drakken, Shego, Monkey, Kim – Уровень 3

Rufus, Drakken, Kim, Shego, Drakken, Monkey, Kim – Уровень 4

Kim, Wade, Monkey, Wade, Shego, Monkey, Kim – Уровень 5

Rufus, Wade, Monkey, Wade, Drakken, Kim, Kim – Уровень 6

Ron, Guard, Monkey, Guard, Shego, Ron, Kim – Уровень 7

Rufus, Drakken, Monkey, Wade, Drakken, Ron, Ron – Уровень 8

*** Начать новую игру со всеми Extras.**

На экране паролей введите: **Ron, Kim, Kim, Guard, Guard, Guard, Guard**. Новая игра начнется со всеми открытыми видеовставками и изображениями

KING OF FIGHTERS EX, THE: NEO BLOOD

*** Открыть Geese.**

Пройдите игру с командой Fatal Fury.

*** Открыть Iori**

Пройдите игру с командой Hero.

*** Открыть The Extra Strikers**

Чтобы открыть Extra Strikers (K' Maxima и Vanessa), просто пройдите игру с любой командой и они появятся внизу экрана выбора персонажа.

*** Открыть The Extra Strikers: Yamazaki**

Чтобы открыть Yamazaki как Extra Strikers пройдите игру с Ryo на уровне сложности Very Hard в режиме Single Mode иYamazaki появится на экране выбора Extra Strikers.

KING OF FIGHTERS EX2, THE: HOWLING BLOOD

*** Другие специальные концовки.**

Выберите Moe, Miu и Jun как команду и пройдите игру. Но все из них должны быть Master Orochi.

*** Играть за обычного Sinobu.**

Достигните ранга Master Orochi

для всех 27 персонажей.

*** Играть за мощного Sinobu.**

Достигните ранга Master Orochi с обычным Sinobu.

*** Специальная концовка.**

Пройдите игру с Kyo, Iori и Reiji.

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND

*** Режим Босса (Boss Mode).**

Завершите игру один раз, и вы сможете играть в режиме boss mode. Он будет четвертой опцией на экране выбора мини-игры. Boss mode позволяет сыграть со всеми боссами, но только с 6 пунктами здоровья.

*** Режим Extra Mode.**

Получите 100% в режиме Adventure, и вы откроете режим Extra. Выберите режим Adventure, и вы получите 2 опции. Выберите вторую из них. Режим Extra немного более трудный и вы имеете только 3 пункта здоровья вместо 6.

*** Режим Meta-Knight Mode.**

Пройдите режим Extra Mode со 100% результатом. Войдите на экран выбора мини-игры (Mini Game Select). Спуститесь вниз к новой пятой опции под Boss Mode. Выберите ее, и вы сможете играть за Meta-Knight.

KLONOA: EMPIRE OF DREAMS

*** Опция EX 1.**

Пройдите последнего босса, чтобы получить опцию EX 1

*** Опция EX 3.**

Соберите все драгоценности и пройдите игру.

KONAMI COLLECTOR'S SERIES: ARCADE ADVANCED (ARCADE ADVANCED)

*** Коды Konami, открывающие полезные вещи в Arcade Advance.**

Введите этот код отдельно для каждой игры в игровом меню, где вы можете выбрать количество игроков: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A**. Если все сделано правильно, вы услышите звонок.

Frogger усовершенствованная графика.

Time Pilot - дополнительный уровень.

Kung Fu дополнительный персонаж в режиме Vs. Mode

Rush n' Attack дополнительные жизни.

Gyruss - усовершенствованная графика

Scramble усовершенствованная графика

KONAMI KRAZY RACERS

*** Управлять камерой повтора.**

После того, как победите в гонке или придете в первой тройке, сможете управлять камерой повтора и увидеть трассу под разными углами. Как только ваше время и очки исчезнут с экрана, нажмите и удерживайте кнопку **B**, тогда камера будет наведена на вашего игрока. Далее используйте D-pad, нажмите кнопки **UP, DOWN, LEFT** или **RIGHT**, чтобы повернуть камеру в нужную сторону или поднять как бы над головой вашего персонажа. В этом случае увидите просто великолепный вид на трассу, по которой мчитесь.

KONG

*** Пароли уровней.**

2. The Jungle – **JASON88**
3. Kong vs Rat – **CHIROS20**
4. New York City: The Museum (1.1 1.2 1.3) – **TANN29**
5. Kong vs Onimous – **SHAMAN70**
6. New York City: The Zoo – **LUA28**
7. Kong Island – **LORNA26**
8. Kong vs Bad Cat – **APBAT09**
9. The Swamps – **RAMONE52**

10. Kong vs Onimous – **ONIMOUS52**

11. To The Sacred Temple (1.1 1.2) – **JENKINS48**

12. Kong vs Clone – **KEEPAL52**

*** Пароль.**

Завершить первый уровень: **JASON01**

KURU KURU KURURIN

*** Призовые уровни.**

Завершите все уровни и этапы в режиме challenge mode с рангом <Perfect>, чтобы открыть призовой уровень с пятью дополнительными этапами в этом режиме.

*** Легкий режим.**

Нажмите **Select** прямо перед началом уровня.

*** Этап The Last Land.**

Завершите режим Adventure mode с рангом Perfect на всех этапах игры. Вы получите три новых этапа, называемых The Last Land.

LADY SIA

*** Дополнительная финальная сцена.**

Получите ранг Perfect на всех уровнях(даже на дополнительных), затем победите Onimen и вы получите дополнительную финальную сцену перед титрами.

*** Дополнительные уровни.**

Получите ранг Perfect, чтобы открыть дополнительные призовые уровни.

LAND BEFORE TIME, THE

*** Получить уровень 2.**

Введите **Spike, Cera, Littlefoot, Golden Tree Star**

*** Получить уровень 3**

Введите **Golden Tree Star, Spike, Ducky, Little Foot**

*** Получить уровень 4**

Введите **Golden Tree Star, Golden Tree Star, Cera, Spike**

*** Получить уровень 5**

Введите **Ducky, Cera, Golden Treestar, Cera**

LARA CROFT TOMB RAIDER: THE PROPHECY

*** Пароли.**

PRLD	**GAZE**	**MEDI**	**HAXE**
PATH	**BONE**	**TREE**	**LINK**
KURZ	**HELL**	**WEFX**	**MEMO**
HEAR	**FITZ**	**ELRC**	**CLIK**
MGSL	**ROMA**	**MONK**	**AEON**
TIME	**OLIM**	**LAND**	**DART**
HILL	**CHEX**	**STLK**	**MECH**
ARKD	**MUSH**	**SPOK**	**LITH**
ARIA			

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

*** Получить ключи.**

❖ Чтобы заполучить серебряные ключи, заполните каждый уровень, набрав всей командой более 1000 рупий. Затем победите Vaali и сможете просмотреть первую концовку.

❖ Чтобы заполучить золотые ключи, завершите каждый уровень, собрав всей командой более 3000 рупий. Затем победите Vaati и сможете увидеть вторую концовку.

❖ Чтобы заполучить героические ключи, завершите каждый уровень, собрав всей командой более 5000 рупий, а затем, как обычно, победите Vaati и сможете просмотреть третью концовку.

LEGENDS OF WRESTLING II

*** Получить доступ к секретным борцам.**

Чтобы получить доступ к секретным борцам в режиме Career, добейтесь 100% рейтинга Audience Raking в World Region. и вас вызовет на бой новый борец. Как только победите его, сможете его использовать в качестве игрового персонажа во всех режимах. Например, если вы добились 100%

рейтинга в первом сезоне, играя за Owen Hart, то в качестве нового соперника будет Terry Funk. Победив, сделаете его игровым персонажем.

LORD OF THE RINGS, THE: THE FELLOWSHIP OF THE RING

*** Никогда не умирать.**

После получения Miruvor из Eldron, повторите это, когда вы получаете раны в сражениях и выпиваете это.

Обратите внимание! Это оздоравливает на 40.

*** Aragorn: поднять уровень.**

Убейте одного из троллей на последнем мосту.

*** Frodo: поднять уровень.**

1. Пока вы находитесь в The Shire, нанесите поражение пугалу (scarecrow).

2. После этого уклонитесь от встречи с Black Rider.

3. Доставьте сообщение гномам (dwarves) на последнем мосту.

4. Принесите Arwen ее амулет.

*** Merry: поднять уровень.**

1. Освободите его из Old Man Willow, затем говорите с Tom'ом в его доме.

2. Решите кнопочную головоломку (button puzzle) в Mordor.

*** Pippin: поднять уровень.**

1. Не крадите урожай у Farmer Magot (Фермера Магота); вместо этого, поговорите с ним в его доме.

2. Освободите его из Old Man Willow, затем говорите с Tom'ом в его доме.

3. Доставьте сообщение Amos Appledore; он находится в Bree.

4. Принесите Elfstone для Glorfindel; он находится в Rivendale.

*** Sam: поднять уровень.**

1. Сначала повстречайте эльфов и после этого

2. Принесите старые сапоги (old boots) гному (dwarf) в The Prancing Pony.

3. Решите последнюю головоломку в Midwater Marshes.

*** Плавать в воздухе.**

Когда вы достигните Weathertop и окажетесь на его вершине, отправляйтесь к подножию угла, где отсутствует вершина. Войдите в него, затем поверните налево или направо и вы будете плавать в воздухе.

LORD OF THE RINGS, THE: THE TWO TOWERS

*** Код Legolas` Overdraw.**

Играя за Legolas, удерживайте кнопку **B**, пока не зарядится лук. Продолжая удерживать кнопку **B**, переключитесь на overdraw и зарядите его, удерживая кнопку **A**. Когда зарядка осуществится, отпустите кнопку **B**, а затем кнопку **A**. Теперь вы можете отправляться дальше с заряженным Overdraw.

LUFIA: THE RUINS OF LORE

*** Заработать много денег.**

Чтобы запросто заработать много денег, пройдите в город Ordens, зайдите в магазин предметов item shop, купите сколько сможете упаковок синего чая (Blue Tea) по 100 монет за штуку, а потом продайте их по 150. В принципе, вы можете купить 99 упаковок за 9900, а затем продать 66 и вернуть все свои деньги. А кроме того, у вас останется еще 33 упаковки. Это ваш чистый доход. В общем, покупайте и продавайте на все деньги. В конце концов, станете богачом.

LUNAR LEGEND

*** Опция The Sound And Music Test.**

Чтобы получить доступ в опцию The Sound And Music Test в меню оп-

ций, достаточно успешно закончить игру один раз.

MADDEN NFL 2003

*** Звуковые эффекты после Touchdown.**

После зачетного touchdown, нажмите кнопки **A, B, R** или **L**.

MAGI NATION

*** Легкие деньги.**

Найдите магазин, который торгует драгоценными камнями, и купите один за 5 Animite. Продайте драгоценный камень назад магазину за 18 Animite. Повторите эту процедуру столько раз, сколько подсказывает вам ваша жадность.

*** Пропустить стычку.**

Нажмите **Start**, когда появится сверкание боевого столкновения. Выйдите из меню паузы, столкновение будет пропущено.

MANIAC RACER ADVANCE

*** Heelie (нет байков).**

Поставьте игру на паузу и, удерживая нажатой кнопку **L**, введите код: **Down, A, B, Right, Down, Down, A**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажмите **Start**, чтобы вернуться в игру.

*** Открыть персонажей.**

Dave Завершите Advance Cup в режиме Championship Mode.

Omega0605 Завершите Expert Cup в режиме Championship Mode.

MANIC MINER

*** Пароли уровней.**

Original Game

2.1 2.2 2.3 – **MUSIC**
3.1 3.2 3.3 – **SUPER**
4.1 4.2 4.3 – **SMILER**
5.1 5.2 5.3 – **COURT**
6.1 6.2 6.3 – **STYX**
7 1 7.2 – **SUPRA**

Enhanced Game

2.1 2.2 2.3 – **MOLE**
3.1 3.2 3.3 – **ARTHUR SCARGILL**
4.1 4.2 4.3 – **NEIL KINNOCK**
5.1 5.2 5.3 – **JETSET**
6.1 6.2 6.3 – **MINER 49ER**
7 1 7.2 7.3 – **NOISE**
8.1 8.2 8.3 – **STRIKE**
9.1 9.2 9.3 – **MEGA**
10.1 10.2 – **TAXMAN**

MARIO KART SUPER CIRCUIT

*** Убрать отгруженную игру.**

Когда включаете питание приставки, нажмите и удерживайте **L, R, B** и **Start**.

*** Включить клаксон.**

Нажмите кнопку **Select** во время гонки, и ваш пилот включит сирену, точнее, клаксон. Причем звук клаксона у каждого персонажа различный.

*** Управление персонажем в момент выбора.**

На экране выбора игроков нажмите кнопку **L**, чтобы вращающийся образ персонажа, на которого вы навели курсор, вылетел вперед, словно зеленая ракета. Если хотите, можете нажать кнопку **R**, и тогда персонаж прыгнет. В принципе, это просто шутка, и можно развлекаться сколько угодно.

*** Использовать проскальзывание (power slide).**

Так же, как и в игре Mario Kart 64, вы можете использовать проскальзывание power slide по ходу гонки. Для выполнения этого приема нажмите и удерживайте кнопку **R**, чтобы выполнить прыжок, при этом удерживайте кнопку **LEFT** или **RIGHT**, а когда приземлитесь, автомобиль начнет

скользить в соответствующем направлении. Приблизительно через две секунды отпустите кнопку **R**, и проскальзывание прекратится. Когда поедете по прямой, то ваша машина получит небольшое ускорение. Правда, потребуется некоторая практика, чтобы четко выполнять этот прием, например, при прохождении крутых поворотов и шпилек, но зато, когда освоитесь, сможете значительно улучшить свой результат во время гонок в режиме Time Trail.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

*** 0 медалей и 1 пройденная дистанция.**

Введите в качестве кода **G0BNSBNVBW**.

*** 0 медалей и 2 пройденных дистанции.**

Введите в качестве кода **H0BLSBNLBW**.

*** 1 медалей и 12 пройденных дистанций.**

Введите в качестве кода **N0LSBNBCW**.

*** 1 медалей и 14 пройденных дистанций.**

Введите в качестве кода **N0LSBNBWW**.

*** 2 медалей и 16 пройденных дистанций.**

Введите в качестве кода **N0VSBNV2W**.

*** 2 медалей и 23 пройденные дистанции.**

Введите в качестве кода **NV41N3W**.

*** 5 медалей и 32 пройденные дистанции.**

Введите в качестве кода **NB0WB9**.

MATCHBOX CROSS TOWN HEROES

*** Пароль концовки игры.**

Введите на экране паролей: **QBVN**.

*** Пароль уровня 2.**

Введите на экране паролей: **CBCT**.

*** Пароль уровня 3.**

Введите на экране паролей: **QBKL**.

*** Пароль уровня 4.**

Введите на экране паролей: **CBCL**.

*** Пароль уровня 5.**

Введите на экране паролей: **QBVJ**.

*** Пароль уровня 6.**

Введите на экране паролей: **QBDJ**.

MAYA THE BEE 3

*** Секретная галерея и выбор уровня.**

Введите на экране паролей: **!G4LL3RY!**, чтобы увидеть секретную галерею. Введите на экране паролей: **!SHOWT1M3!**, чтобы выбрать уровень игры.

MEDABOTS

*** Тестовый режим.**

На титульном экране нажмите и удерживайте **Select**, и нажмите **Start**. В результате вы попадете в режим <TEST MODE>, где вы сможете прослушать звуковые эффекты BGM/SFX и убрать все ранее сохраненные данные.

MEDABOTS AX

*** Лучшие Medaparts.**

Лучшими Medaparts являются Holy Helmet, Lightjab, Lightblow, Quickalert и Monkey Medal.

*** Не терять Medaparts.**

Когда проиграете сражение, и будете вынуждены расстаться с одной из деталей Medaparts, удерживайте кнопки **A + B + Start + Select**, чтобы перезагрузить игру. Тогда потеря детали не будет зарегистрирована, и ее реально не потеряете. Кстати, если и во время боя вы потеряете какую-нибудь деталь и

проиграете сражение, отключите приставку и подключите ее заново.

*** Почти летаете.**

В любой из версий этой игры ваш персонаж, используя "хвост" (Red Tail) и ноги Wanafly Legs, может в каком-то смысле летать. Для этого достаточно подпрыгнуть в воздух и дважды нажать кнопку **UP** В результате ваш мек полетит по прямой, а если нажмете дважды кнопки **DOWN**, то он полетит по снижающейся траектории.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

*** Пароли миссий.**

(По уровнням сложности Easy/Medium/Hard)

Mission One — Occupied!

Midnight Rendez-Vous – 1 May 1942

TRILINGUE
IRRADIER
DOSSARD

Amongst the dead – 1 May 1942

SQUAME
FRIMAS
CUBIQUE

Without a trace – 10 May 1942

REVOLER
ESCARGOT
CHEMIN

Mission Two — Hunting the Desert Fox

Casablanca

FAUCON
DEVOIR
BLONDEUR

Lighting the Torch

UNANIME
COALISER
BLESSER

Burning Sands

ROULIS
BASQUE
AVOCAT

Ally in the Desert

RELAVER
ROBUSTE
AFFINER

Mission Three – Undercover in Crete

Getting the Story

POUSSIN
SOYEUX
LAINE

What Lies at Knossos

PANOPLIE
TERRER
MESCLUN

Mission Four — Wewelsburg: Dark Camelot

Ascent to the Castle

NIMBER
VOULOIR
NORME

Dark Valhalla

NIAIS
COUVERT
ORNER

A Vicious Cycle

KARMA
VOYANCE
PENNE

Mission Five — ???

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! По какой-то непонятной причине, нет официальной Миссии Пять. После того, как Вы заканчиваете A Vicious Cycle, заключительная часть Миссии 4, Вы попадаете прямо в Миссию 6.

Mission Six — A Mittelwurk Saboteur

Plans for Destruction

INCISER
PIGISTE

QUELQUE

Mission Seven – Liberation!

Final Uprising

GADOUE

NOMMER

REPOSE

Street by Street

FUSETTE

JETER

SALIFIER

Operation Marketplace

EXCUSER

ENJAMBER

TROPIQUE

The End of the Line

ENRICHIR

MORPHE

VOTATION

*** Пароли хитростей.**

Непобедимость: **MODEDEDIEU** (дословно, режим Бога)

Неизвестный эффект: **MODEDOUX** (действие этого пароля сходно с эффектом пароля **MODEDEDIEU**) **NORM ENTREZVOUS** (дословно, вы входите) **PORTECLEF** (дословно, ключ от двери) **LEMONSTRE** (дословно, монстер)

Неизвестный эффект (серия 2): **MULA, MULB, MULC, MULD**

Обратите внимание! Пароли MULA и MULB возвращают игру к титульному экрану и подвешивают ее. Пароли MULC и MULD открывают все миссии на уровне сложности Medium (Тем не менее Start Game приводит к меню Audio).

MEDAROT NAVI

*** Открыть режим Sound Test Mode (тест звука).**

На титульном экране нажмите и удерживайте **Start** и **Select**, чтобы оказаться в меню для Sound Test.

MEGA MAN & BASS (ROCKMAN AND FORTE)

*** Как стереть CD info.**

Подсветите курсором "Continue", нажмите и удерживайте **L, R, Start** и **Select**, пока не услышите звуковой сигнал. После звукового сигнала нажмите **A**, чтобы стереть их или **B**, чтобы прервать. Разные сигналы будут сигнализировать об этом.

MEGA MAN BATTLE NETWORK

*** Коды дверей.**

В сети школьных компьютеров (School's computer network) есть несколько дверей. Чтобы пройти через них, необходимо ввести соответствующий код из двух цифр. Ниже мы приводим коды для каждой двери. Кстати, коды для некоторых дверей случайные, но когда попытаетесь ввести какую-нибудь цифру, сразу же получите подсказку, правда, она очень условная, т.е. вы будет знать, что в истинном коде большее число или меньшее. Этого достаточно.

Чтобы открыть первую дверь, введите пароль **09**.

Дверь вторая – пароль **30**.

Дверь третья – пароль случайный.

Дверь четвертая – пароль случайный.

Дверь пятая – пароль **15**.

Дверь шестая – пароль случайный.

Дверь седьмая – пароль случайный (требуется учительский пароль Teacjer's Passcode).

MEGA MAN BATTLE NETWORK 2

*** Сложный режим.**

После получения всех 5 звезд, на титульном экране укажите <New

Game>, затем нажмите **Left, Left, Right, Left, Right, Left, Right, Right** (на D-pad). <New Game> должна стать оранжевой.

Теперь выберите новую игру, когда вы загляните в меню, вы обнаружите, что <Netbattle> будет недоступна (цвет ее притушен). В этой точке сделайте отгрузку, затем начните заново вашу игру, и вы обнаружите режим <Hard Mode> под <New Game> и <Continue>

MEGA MAN BATTLE NETWORK 3 BLUE (ROCKMAN EXE 3 BLACK)

*** Драться с Omega Navis.**

После получения всех 5 звезд, на титульном экране укажите курсором на <CONTINUE>, затем нажмите и удерживайте **Left** и нажмите **R, R, L, R, L, R, L, L**. Звезды будут двигаться к друг другу.

MEGA MAN BATTLE NETWORK 3 WHITE (ROCKMAN EXE 3)

*** SP navis**

После получения всех 5 звезд, на титульном экране укажите курсором на <CONTINUE>, затем нажмите и удерживайте **Left** и нажмите: **R, R, L, R, L, R, L, L**. Звезды должны сдвинуться поближе к друг другу. Теперь вы сможете найти и сразится с SP navis.

MEGA MAN ZERO (ROCKMAN ZERO)

*** Режим Hard.**

Успешно завершив игру, можете начать играть снова в режиме Hard, для чего нужно нажать и удерживать кнопку **L**. В этом режиме у вашего оружия не повышается уровень, а боссы владеют значительно большим арсеналом атак.

MEGA MAN ZERO 2 (ROCKMAN ZERO 2)

*** Режим CG Gallery.**

После успешного прохождения режима Hard Mode, во время выбора <New Game>, нажмите и удерживайте **Select, L** и **A**. Если все сделано правильно вы услышите звуковой сигнал.

*** Трудный режим.**

После успешного прохождения игры один раз, во время выбора <New Game>, нажмите и удерживайте **L**. Если все сделано правильно вы услышите звуковой сигнал. В режиме Hard Mode, Вы никогда не получаете никаких Форм (Forms).

MEN IN BLACK

*** Иметь все оружие.**

Введите пароль: **LLWPNSDD**

*** Бесконечный боезапас.**

Введите пароль: **NFNTMMDD**

*** Непобедимость.**

На экране паролей введите: **LVFRVRDD**. Вы можете теперь или начинать с начала или вводить код уровня.

*** Пароли уровней.**

На экране паролей введите:

2: **FGHTRMNS** 3: **HSDSHSBS**
4: **MXNMSNNG** 5: **THXBXSCK**
6: **NNTNDWNY**

*** Просмотреть концовку.**

На экране паролей введите: **NFNTMMDD**.

METABOTS

*** Звуковой тест и стирание игры.**

На титульном экране нажмите **Start + Select** и вы окажетесь в меню, в котором есть опции Music, Effect и Erase Saved Data.

METROID FUSION

*** Все концовки.**

Около 2 часов с 100% – Samus

без экипировки со светлым образом. Лучший вид.

Около 2 часов, около 100% – Samus без экипировки, наклонившийся и откинув голову назад.

Более 2 часов, 100% – Samus без костюма, в городе.

Более 2 часов, около 4 часов, около 100% – Samus без шлема.

Более 4 часов, около 100% – Ничего особенного. Худший вид.

*** Секретное сообщение.**

Чтобы увидеть секретное сообщение, вы должны победить Nightmare в Sector 5 (ARC) и вернуться в комнату Navigation Room без получения усовершенствования Diffusion Missile. Начнется диалог между вами, Adam и Secret Guy.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

*** Коды первого уровня.**

Каждый код обозначает, что вы победили во всех гонках и получили все автомобили для этого персонажа. Чемпионаты включены все.

Emilio: **NIML**

Larry: **GTBP**

Keiko: **LGKG**

NYC Champ: **LAPC**

*** Пароль первой раунда.**

Пароль, который вы получаете после первой гонки: **NYRA**.

* Открыть все автомобили.

Введите пароль: **AGEM**.

* Открыть трассы London.

Введите пароль. **LAPC**.

MLB SLUGFEST 2004

*** Режим 1920 Mode.**

Коды следует вводить на экране Matchup. В приведенных ниже кодах первая цифра указывает сколько раз надо нажать кнопку **B**, а вторая цифра указывает на то, сколько раз надо нажать кнопку **A**. Наконец, третья цифра относится к кнопке **R**. Последний знак указывает направление, и если сделаете все правильно, появится соответствующее послание.

Код для режима 1920: **2, 4, 2, UP**.

Код для режима All Fielders Run: **1, 3, 2, UP.**

Код для Backwards Fielders: **4, 4, 4, RIGHT**.

Код для Fireworks: **1, 4, 1, RIGHT**.

Код для Ghost Fielders: **3, 1, 3, DOWN**.

Код для Nuke Ball: **3, 4, 3, UP**

Код для Skull Ball: **3, 2, 3, LEFT.**

MONSTER FARM ADVANCE (MONSTER RANCHER ADVANCE)

*** Секретный тип монстра.**

Введите следующие имена, чтобы получить секретный тип монстра. При вводе учитывайте регистр клавиатуры (заглавные и прописные буквы). **Pokemon – Undertaker Blade – Vesuvius Sword – Goldie**

*** Секретный монстр.**

Введите следующие имена, чтобы получить секретный тип монстра. При вводе учитывайте регистр клавиатуры (заглавные и прописные буквы). **Hayate – Dragcatze Firemon – PaleWalker Jann Le – Jaki**

*** Секретны монстры – Antlaas.**

Введите код: **Justice -Moon Light Ninja -Ninja**

*** Секретны монстры – Arrowheads**

Введите код: **Torble Silverface Cyber - Stalgunner**

*** Секретны монстры – Dragons**

Введите код: **Infinite – Diva** (255 пунктов в каждой характеристике, наисильнейшие в игре!) **Kawrea – Magmaheart**

*** Секретны монстры — Duckens**

Введите код: **Football Fankung Strange - Piyokkung**

*** Секретны монстры — Durahans**

Введите код: **Avenger - Selven Paladin - HolyKnight**

*** Секретны монстры — Golems**

Введите код: **Luminous Naskar Crystal -Crystalia**

*** Секретны монстры — Jokers**

Введите код: **Project0 Gespenst MEGADETH - Skull Gold**

*** Секретны монстры — Lesiones**

Введите код: **SEAINSUN Irassie Jungle - Grilief**

*** Секретны монстры — Mews**

Введите код: **Polar Polar Mew Pale - Ballad**

*** Секретны монстры — Mogis**

Введите код: **Jackson - Thrillie WAKE UP - Oricon**

*** Секретны монстры — Momos**

Введите код: **Citrus - Valencie Santa - Momorien**

*** Секретны монстры — Moochis**

Введите код: **Rouge - Soft Pink Pabs - White Moch**

*** Секретны монстры — Nagas**

Введите код: **LIKETEA Punisher Killer - Dogmar**

*** Секретны монстры — Octopees**

Введите код: **Sausage - Vienna Snow - Yuppee**

*** Секретны монстры — Pixies**

Введите код: **Ultra Altima Nature - Nymph**

*** Секретны монстры — Psirollers**

Введите код: **RABBIT — Rabiroller MOTOGP — Motoroller**

*** Секретны монстры — Suezos**

Введите код: **Tesca White-Suezo ONLIGHT - Jagandi**

*** Секретны монстры — Tigers**

Введите код: **Leaf Remus Papas - Kamui**

*** Секретны монстры — Zans**

Введите код: **Alien Ibuki Predator - Setsuna**

*** Секретны монстры — Zuums**

Введите код: **KEEPSLY Chrono Luxury - Glarlie**

*** Специальные монстры.**

Есть монстры, которые классифицируются как <Special>, и они имеют характеристики кажущие меньшими, чем у обычных монстров. Некоторые из <Special> монстров могут быть получены при вводе следующих слов. При вводе учитывайте регистр клавиатуры (заглавные и прописные буквы). **Pabs Luminous Paladin Ninja LIKETEA Santa Cabbit**

*** Открыть монстров.**

Во время игры войдите в Shrine, и введите любое из нижеприведенных имен, чтобы открыть соответствующего монстра. При вводе учитывайте регистр клавиатуры (заглавные и прописные буквы).

Ace: **Rika**
Ballad: **Pale**
Crab Zuum: **TK**
Golem: **PAI**
Justin: **Roko**
Marine Mew: **jeds**
Metal Octy: **ryu**
Mocchi: **miss**
Peng Moch: **Geni**
Raven: **Will**
Remus: **Leaf**
Ryuon: **Lion**
Yuppee: **Snow**

MONSTER FORCE

*** 2 новых персонажа.**

Когда вы находитесь на экране выбора персонажей, быстро нажмите и удерживайте **L + R + B +**

Right. Вы сможете теперь использовать Mina или Drew.

*** Выйти с уровня.**

Находясь на экране паузы, вы можете вернуться на экран выбора уровня, нажав **L + R + A**.

*** Непобедимость.**

В любой момент игры нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. На экране паузы нажмите и удерживайте **L + R + B** и нажмите **Down**. Если все сделано правильно, услышите специальный звуковой сигнал. Теперь ваш указатель энергии будет автоматически перезаполняться, как только его показания снизятся. Чтобы деактивировать код, введите его снова.

*** Перескочить уровень.**

В любой момент игры нажмите и удерживайте **L + R + A** и нажмите **Up**, чтобы завершить текущий уровень.

*** Открыть Mina и Drew.**

Чтобы открыть Mina, просто пройдите игру один раз. Чтобы открыть Drew, завершите игру с рангом <Crystal> на каждом уровне. (Это касается и последнего босса.)

MONSTER JAM (MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION)

*** Открыть грузовик Incredible Hulk Truck**

Пройдите игру на уровне Elite Division.

*** Открыть другие грузовики.**

Пройдите игру 4 раза на уровне Elite Division.

MONSTERS, INC.

*** Коды для всех уровней.**

Уровень сложности EASY.

2:**SJBOGS** 3:**MKB2Z7**
4:**VPB97I**
или **VPB971** 5:**LLCOBK**
6:**8PW2DY** 7:**NQWOJF**
8:**WRC9SQ** 9:**3RC!94**
10:**XRDZBI**
или **XRDZB1** 11:**YRX2DQ**
12:**3NX2JX** 13:**LTD!SK**
14:**ZTFZD8** 15:**BYY2NL**
16:**M2F9S7** 17:**LYGOBO**
18:**IFZ2CJ**
или **1FZ2CJ** 19:**F2Z2FM**
20:**F2Z2KR** 21:**PNG!TL**
22:**WRG!!C**

*** Пароли уровней.**

2: **YMB2VN** 3: **LRB13G**
4: **4RB97C** 5: **7QCZB9**

MORTAL KOMBAT ADVANCE

*** Играть за скрытых персонажей: Human Smoke, Motaro и Shao Kahn.**

Чтобы играть за Human Smoke, пройдите вторую башню (Warrior) и, когда вы начнете другую игру в режиме одного игрока, вы сможете выбрать Human Smoke в Mystery Box.

Обратите внимание! Вы можете выбрать Human Smoke только один раз в mystery box.

Чтобы сыграть за Motaro, пройдите третью башню (Master) и, когда вы начнете другую игру в режиме одного игрока, вы сможете выбрать Motaro в Mystery Box.

Обратите внимание! Вы можете выбрать Motaro только один раз в mystery box.

Чтобы сыграть за Shao Kahn, пройдите четвертую башню (Grand Master) и, когда вы начнете другую игру в режиме одного игрока, вы сможете выбрать Shao Kahn в Mystery Box.

Обратите внимание! Вы можете выбрать Shao Kahn только один

раз в mystery box.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

*** Просмотреть биографии персонажей.**

На экране выбора персонажа подсветите курсором бойца, затем нажмите **Select**.

*** Автоматически начать с 25,000 Koins.**

Чтобы автоматически начать с 25,000 Koins (в режимах Arcade и Survival), просто создайте персонажа с набором параметров под именем **KWIKKASH**. Это очень удобно для быстрого открытия многих предметов в Krypt.

*** Открыть новых героев.**

Чтобы открыть следующих персонажей, выполните указанные условия.

Kilana: Успешно пройдите "Arcade" на уровне трудности "Very Easy"

Sub-Zero: Успешно пройдите "Arcade" на уровне трудности "Easy"

Kano: Успешно пройдите "Arcade" на уровне трудности "Normal"

Quan Chi: Купите Koffin AI (4500 Koins) в Krypt.

Shang Tsung: Купите Koffin FF (7500 Koins) в Krypt.

MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION

*** Различные цвета оружия.**

Войдите на экран, где демонстрируется ваш будущий противник. Нажмите обе указанные кнопки до начала раунда. Это можно сделать также и между раундами.

Голубое оружие. Нажмите и удерживайте **Up** и нажмите **A**.

Красное оружие. Нажмите и удерживайте **R** и нажмите **A**.

Желтое оружие. Нажмите и удерживайте **L** и нажмите **A**.

*** Разноцветное отражение от оружия.**

Выполните трик с изменением цвета оружия, кроме красного варианта и, когда на этапе игры, где пол отражает свет (например, Swamp arena), выполните fatality с оружием характерное для данного персонажа. Оружие будет казаться красным, но отражение на полу будет того цвета, который был установлен предыдущим триком.

*** Открыть скрытые возможности.**

Drahmin. Успешно пройдите режим Tag Team в игре для одного игрока на уровне трудности Normal.

Играть за Sektor. Успешно пройдите режим Tag Team в игре для одного игрока без использования продолжений на уровне трудности Hard.

Hsu Hao. Успешно пройдите игру на уровне трудности Normal.

Концовки для персонажей. Успешно пройдите игру на уровне трудности Normal или выше.

MOTOCROSS MANIACS ADVANCE

*** Открыть Dave.**

Завершите Advance Class в режиме Championship.

*** Открыть Omega0605**

Завершите Expert Class в режиме Championship.

MUPPET PINBALL MAYHEM

*** Код секретного поля.**

Чтобы получить поле Animal table, без прохождения режима Adventure Mode, введите указанный код на экране результатов (доступный из главного меню): **Left, Right, Right, Up, R Button, Down, Down, L**. Если все сделано правильно, вы услышите крики животных.

MUPPETS, THE: ON WITH THE SHOW

*** Все игры открыты.**

Введите пароль: **JO9J4**.

*** Открыть режим Hard mode иPigs In Space с 30 звездами.**

Введите пароль: **H08L2**

*** Открыть средний уровень сложности с 30 звездами.**

Введите пароль: **G07n0**

NAMCO MUSEUM

*** Прекратить ракетный обстрел.**

Так же, как и в аркадной версии Galaga, вы можете заставить врагов прекратить ракетный обстрел. В первом раунде убейте всех, но обязательно оставьте двух левых "мух" в нижнем ряду. Пусть они полетают минут 15-20 и прекратят обстреливать вас ракетами. Вот тут убейте их, и тогда до самого конца игры ни один враг не будет вас атаковать ракетами.

NANCY DREW: HAUNTED MANSION

*** Пароли уровней.**

2 **Ox, Horse, Tiger, Sheep**
3 **Rooster, Boar, Rabbit, Dragon**
4 **Rat, Dog, Monkey, Snake**
5 **Sheep, Tiger, Horse, Ox**
6 **Dragon, Rabbit, Boar, Rooster**
7 **Snake, Monkey, Dog, Rat**

NAPOLEON

*** Все мини-игры открыты.**

Успешно пройдите Campaign 1 раз.

NARUTO

*** Открыть Kakashi.**

Для того чтобы открыть Hatake Kakashi, пройдите игру как с Naruto, так и с Sasuke.

*** Открыть режим теста звука.**

Соберите все 100 Leaf символов, и тест появится в главном меню.

*** Открыть Gaara**

Чтобы сразиться со скрытым боссом Gaara, пройдите игру с кем-нибудь из персонажей и затем начните снова игру за этого же героя. Уровни будут меняться, и финальным боссом станет Gaara.

NBA JAM 2002

*** Playoff.**

Введите в качестве пароля **MKJLBFQBLDGH**, чтобы сыграть в playoff за Toronto Raptors.

*** Открыть площадки.**

Введите в качестве пароля **LHNGGDBLBJGT**. Вам будут доступны площадки Beach и Street.

NFL BLITZ 2002

*** Бесконечное Turbo.**

На экране Team Match-up нажмите **L**(x4), **B**(x3), **A**(x2) и затем **R**.

*** Невидимость.**

Введите следующий код на экране Vs.: **4 — 1 — 3 — R**. Все игроки станут невидимыми.

Обратите внимание! 4 — 1 — 3 означает количество нажатий кнопок L, B, A соответственно.

*** Не вертеть мяч.**

Введите следующий код на экране Vs.: **3 — 2 — 1 — R**. Вы никогда не будете вертеть мяч в руках.

*** Площадка Ogre.**

Введите следующий код на экране Vs.: **1 — 3 — 2 — R**. Вы будете играть тогда на Ogre.

*** Секретные команды.**

На титульном экране нажмите **A, B, SELECT, Up, Right, Down**. Если все сделано правильно, вы услышите возглас <woo yeah!> Теперь вы получите доступ к двум секретным командам в режиме Exhibition: Emerson Ogres и Team Midway.

*** Игроки-тени.**

Введите **3-1-3-R** и вы увидите не игроков, а их жалкие тени.

*** Снежная площадка.**

На экране Team Match-up на-

жмите **L, L, B, B, A, A, A, A, A, R**.

NFL BLITZ 2003

*** Пароли уровней для режима Bears Season Mode.**

1 **ZLWCJ4WD**	2. **TS830+R6**
3: **37YWQ64K**	4: **KKG+WB9M**
5: **CF3QFT2V**	6: **4L6B54W1**
7: **76TX7YL+**	8: **DYO80T+P**
9: **X2OH1TFN**	10: **25B2BJNC**
11. **HG6STFJ1**	12: **DLS84QTR**
13: **4+GBD6WV**	14: **SC46867T**
15: **LRCL6207**	16: **9Y5FZ63P**

Обратите внимание! Все коды даны для матчей закончившихся победой.

*** Пароль Playoff.**

Введите: **9Y5FZ63P**

NICKTOONS RACING

*** Код хитростей.**

В главном меню нажмите и удерживайте кнопку **R**, и затем нажмите **Start, Select, L, Select** и **Start**. Если все сделано правильно, вы услышите возглас "Oh, joy!" Вы откроете секретного персонажа, все трассы, все кубки и все уровни трудности.

*** Открыть дополнительные трассы для режима Time Trial.**

Чтобы открыть трассы Race Madness, Bikini Bottom Blowout, Safari Speedway и Bever Fever, выиграйте кубок Cup 1 на уровне трудности Hard в режиме Cups Mode.

Чтобы открыть трассы Nearburg Rally, Gritty City Circut, Pickles Parkway и Congc Bongo Bang Up, выиграйте кубок Cup 2 на уровне трудности Hard в режиме Cups Mode.

*** Открыть дополнительные трассы в режиме Cups.**

Чтобы открыть трассы Race Madness, Bikini Bottom Blowout, Safari Speedway и Bever Fever, выиграйте кубок Cup 1 на уровне трудности Easy.

Чтобы открыть трассы Nearburg Rally, Gritty City Circut, Pickles Parkway и Congo Bongo Bang Up, выиграйте кубок Cup 2 на уровне трудности Easy.

*** Открыть Plankton**

Чтобы открыть Plankton из Spongebob Squarepanls, выиграйте кубок Cup 3 на уровне трудности Medium.

NINJA FIVE-0 (NINJA COP)

*** Открыть режим Hard mode.**

Пройдите игру на нормальном уровне трудности один раз, чтобы открыть сложный режим (Hard mode).

NO RULES: GET PHAT

*** Коды Боссов.**

На экране паролей введите эти коды, чтобы попасть к соответствующему боссу.

Boss 1: **13TYNLP18J34**
Boss 2: **PPTDDLS18J26**
Boss 3: **K7RFNLKH8J39**
Boss 4: **TFQFNL9H8J2R**

*** Пароль последнего уровня.**

Введите на экране паролей **JTRFNLKH8J3v**.

*** Пароли уровней.**

уровень 1 (none)
Boss 1 **13TYNLP18J34**
уровень 2 **DPTYNLP17ZM!**
Boss 2 **PPTDDLS18J26**
уровень 3 **NKTDDLS18J24**
Boss 3 **K7RFNLKH8J39**
уровень 4 **JTRFNLKH8J3v**
Boss 4 **TFQFNL9H8J2R**

ONIMUSHA TACTICS

*** Открыть Oni Kid.**

Успешно завершите все 16 Floors of Phantom Realm.

PAC-MAN COLLECTION

*** Приложение к Pac-Attack.**

Во-первых, войдите в игру Pac-Attack. Затем подсветите курсором

опцию <Puzzle mode> и немедленно нажмите **Right** и **A**. При этом немного изменится версия игры, Pac-Man появляется на меньшее время и ни одна из групп не будет случайна.

*** Пароли Pac-Attack.**

1 STR	2 **HNM**	3 **KST**
4 **TRT**	5 **MYX**	6 **KHL**
7 **RTS**	8 **SKB**	9 **HNT**
10 **SRY**	11 **YSK**	12 **RCF**
13 **HSM**	14 **PWW**	15 **MTN**
16 **TKY**	17 **RGH**	18 **TNS**
19 **YKM**	20 **MWS**	21 **KTY**
22 **TYK**	23 **SMM**	24 **NFL**
25 **SRT**	26 **KKT**	27 **MDD**
28 **CWD**	29 **DRC**	30 **WHT**
31 **FLT**	32 **SKM**	33 **QTN**
34 **SMN**	35 **TGR**	36 **WKR**
37 **YYP**	38 **SLS**	39 **THD**
40 **RMN**	41 **CNK**	42 **FRB**
43 **MLR**	44 **FRP**	45 **SDB**
46 **BQJ**	47 **VSM**	48 **RDY**
49 **XPL**	50 **WLC**	51 **TMF**
52 **QNS**	53 **GWR**	54 **PLT**
55 **KRW**	56 **HRC**	57 **RPN**
58 **CNT**	59 **BTT**	60 **TMP**
61 **MNS**	62 **SWD**	63 **LDM**
64 **YST**	65 **QTM**	66 **BRP**
67 **MRS**	68 **PPS**	69 **SWT**
70 **WTM**	71 **FST**	72 **SLW**
73 **XWF**	74 **RGJ**	75 **SNC**
76 **BKP**	77 **CRN**	78 **XNT**
79 **RNT**	80 **BSK**	81 **JWK**
82 **GSN**	83 **MMT**	84 **DNK**
85 **HPN**	86 **DCR**	87 **BNS**
88 **SDC**	89 **MRH**	90 **BTF**
91 **NSM**	92 **QYZ**	93 **KTT**
94 **FGS**	95 **RRC**	96 **YLW**
97 **PNN**	98 **SPR**	99 **CHB**
100 **LST**		

*** Просмотреть финальный экран.**

Для Pac-Attack. Введите пароль **FFF**, и вы окажетесь на экране, на который бы попали, если бы нормально прошли все 100 уровней.

PHANTASY STAR COLLECTION

*** Нет случайных сражений при прохождении.**

Во время перемещения Rolf и его друзей, нажимайте кнопку **B** так часто, как можете. Это приведет к появлению и пропаданию меню каждый раз, когда ваш персонаж выполняет ход, поэтому не будет случайных стычек.

THE PINBALL OF THE DEAD

*** Пароль финального турнира.**

Чтобы оказаться в финале игры и сразиться с Emperor, введите пароль **KJQV9LWB8!9HG**. У вас будет 0 жизней, но слово DIE (умирает) будет светиться. Войдите прямо в голову Johnny, сразитесь с головой Ricky, войдите в рот Ricky, и попадете туда, где сразитесь с Emperor

*** Открыть <View Ending> (просмотр концовок).**

Пройдите режим Challenge Mode (победите всех боссов на всех столах), чтобы открыть <View Ending> Вы сможете теперь в любой момент просмотреть концовки и таблицу результатов.

*** Открыть режим Boss Mode.**

Победите 100 боссов, чтобы открыть режим боссов.

*** Открыть режим Boss Mode (другой путь).**

На экране паролей введите D0ntn33dm0n3y.

*** Открыть кинотест.**

Убейте 2000 зомби.

*** Открыть звуковой тест.**

Убейте 1000 зомби.

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE

*** Секретная трансформация.**

Как только добудете все 16

"обычных" regular предметов одной категории, сможете лобыть и королевские предметы (King и Queen item). Обычные предметы находятся во "временных" капсулах (time capsules) и после того, как найдете оба королевских предмета, трансформируетесь в Super Pinobee.

PIRATES OF THE CARIBBEAN

*** Второй уровень.**

Отправляйтесь в начало игры (или начните игру) и щелкните по опции "Continue", когда появится ее экран, вы должны ввести код **pvym7y7qbl**.

*** Четвертый уровень.**

Отправляйтесь в начало игры (или начните игру) и щелкните по опции "Continue", когда появится ее экран, вы должны ввести код **TGJ3T5PB5N**.

*** Шестой уровень.**

Отправляйтесь в начало игры (или начните игру) и щелкните по опции "Continue", когда появится ее экран, вы должны ввести код **OK31JPX2SL**.

*** Либо седьмой, либо восьмой, либо девятый уровень.**

Отправляйтесь в начало игры (или начните игру) и щелкните по опции "Continue", когда появится ее экран, вы должны ввести код **?L9QF3BJH5**.

*** Пароли уровней**

Вы заканчиваете уровень с одной жизнью.

2 – **p4rmjdd5bl** 3 – **2vpq1vkpt6**
4 – **lfzk?6hvhk** 5 – **6b9scbwfkf**
6 – **pvymzwqj49** 7 – **441ddnzl3p**
8 – **tqj3hn3f27** 9 – **wtty8mrl81**

*** Пароли уровней (с 4-5 жизнями).**

Начните игру и выберите "Continue Game", чтобы ввести пароль.

P3YM769R?7 начать уровень 2
4W1DNLGKYX начать уровень 3
VTTW8Y7SDP начать уровень 4
NQJ3R5MPHX начать уровень 5
0TTW269ZTB начать уровень 6
T9F3CGQT4R начать уровень 7
XWQ4ZRZ8ZX начать уровень 8
KDNDQJNK11 начать уровень 9
XVPS9DJF15 начать уровень 10
S3YP1C5TJM начать уровень 11
7W1NLVXVCL начать уровень 12
NQJVKNTTGJ начать уровень 13
VTT40F3ZH3 начать уровень 14
T9FVCZNT?W начать уровень 15
24QWG2X4?V начать уровень 16
RHW0K9ZV0Q начать уровень 17
ZK379PH?99 начать уровень 18
GXX7P09DFB начать уровень 19
5744LTH1QS начать уровень 20
KNNNZ17T?F начать уровень 21
2BRBFPQB?P начать уровень 22
LHY?K1MHZQ начать уровень 23
WK517YLL3N начать уровень 24
C5V1PKW?M9 начать уровень 25

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

*** 9 продолжений.**

На экране Continue, многократно нажмите **Start**.

*** Выбор уровня.**

Находясь на титульном экране, нажмите **L, Select, A, Select, R, A, L, Select**. Чтобы переключиться с одного уровня на другой нажмите и удерживайте **Select** и нажмите либо **R**, либо **L**.

*** 99 пунктов для каждого оружия.**

После ввода кода для пропуска уровня (Level Skip Code), нажмите и удерживайте **Select** и нажмите **B**.

*** Пролететь через уровень.**

После ввода кода для пропуска уровня (Level Skip Code), нажмите и

удерживайте **Select** и нажмите D-Pad.

*** Открыть Lakamul Rain Forest.**

В главном меню нажмите **A, L, A, R, A, L, Select, Select, Start**.

*** Неограниченные продолжения.**

Сначала потратьте впустую все ваши жизни на первом уровне, затем, когда появится экран продолжений, нажмите **B** три раза. Если все сделано правильно, то отсчет в обратном направлении должен остановиться, таким образом позволяя Вам продолжать бесконечно.

PLANET MONSTERS

*** Пароли уровней.**

Войдите на экран паролей и введите соответствующий код:

Уровень 1 (Groeland) – Нет пароля, новая игра.

Уровень 2 (England) – **H7Z3**

Уровень 3 (Monaco) – **FDRO**

Уровень 4 (Brasil) – **ZWWP**

Уровень 5 (USA) – **SR8Q**

Уровень 6 (Holland) – **GZW7**

Уровень 7 (Japan) – **Z6F1**

Уровень 8 (Kenya) – **KDC3**

PLANET OF THE APES

*** Пароль последнего уровня.**

Просто введите **CBCYPH**, чтобы войти на уровень 13, который и является последним уровнем.

*** Пароли уровней.**

02 – **64N4HY** 03 – **F5BMGF**

04 – **B1SKZR** 05 – **76FNHB**

06 – **P7GRXK** 07 – **6B7VM#**

08 – **QK6293** 09 – **JDDUTJ**

10 – **046PJ#** 11 – **3#9QLS**

12 – **C12KYY**

PLAY NOVEL: SILENT HILL

*** Выбрать главу.**

Чтобы выбрать главу, выйдите на любой экран в тот момент, когда печатается текст; нажмите кнопку **Select** и получите оглавление. После этого сможете выбрать нужную главу.

*** Просмотреть страницы.**

Когда текст будет "напечатан", нажмите кнопку **L**. Чтобы просмотреть страницы и выбрать, нажимайте соответствующие кнопки **L** или **R**.

POCKY & ROCKY WITH BECKY (KIKI KAIKAI ADVANCE)

* Уровень трудности Expert.

На титульном экране нажмите **Up, Down, Right, Left, Left, Right, Down, Up, Select.** Затем нажмите **Start**, чтобы начать игру.

*** Пароли последних этапов.**

Стадия 7 с Pocky – **spade 9-nDTC2D**

Стадия 7(сложный режим) с Rocky – **P?mgBgJm**.

Стадия 7 с Becky – **1dy diamond mzzLl**

POKEMON PINBALL: RUBY & SAPPHIRE

*** Убрать сохраненные данные в Pokedex и в таблице результатов.**

На Pokedex или на экране High Score нажмите и удерживайте **Left**, и одновременно щелкните по кнопкам **L** и **R**. Вы получите запрос-подтверждение, действительно ли Вы хотите стереть ваши отгруженные данные.

*** Появление Jirachi.**

Пройдите режим Travel Mode 6 раз, чтобы войти в Ruins area, где вы обнаружите Beldum, Rejirock, Rejice and Rejisteel.

В результате вы можете получить режим Jirachi Calch-em Mode, если выполните следующее условие. Войдите в зону Ruins Area и используйте игровой автомат (Slot Machine), пока не получите Jirachi Arrival Slot. Теперь вы сможете на 30 секунд столкнуться с Jirachi.

POWER RANGERS NINJA STORM

*** Пароли для уровня сложности Easy**

GDC – Green Samuria Ranger- уровень 2

LJB – Green Samuria Ranger- уровень 3

LDC – Green Samuria Ranger- уровень 4

GNB – Green Samuria Ranger- уровень 5

GBH – Thunder Rangers- уровень 2

IGG – Thunder Rangers- уровень 3

LBH – Thunder Rangers- уровень 4

GLW – Thunder Rangers- уровень 5

GBW – Wind Rangers- уровень 2

IGW – Wind Rangers- уровень 3

LBW – Wind Rangers- уровень 4

GLV – Wind Rangers- уровень 5

*** Пароли уровней для Green Ninja.**

Введите эти пароли на экране Password.

GDP – уровень 2

LJN – уровень 3

LDP – уровень 4

GNN – уровень 5

POWER RANGERS TIME FORCE

*** Пароль последнего босса.**

Введите **8QSD**

*** Пароли уровней.**

2 - **DBBR** 3 – **GCB5**

4 – **HCB9**

POWER RANGERS: WILD FORCE

*** Пароли уровней.**

City of Turtle Cove – **LMSBT (LQSMP)**

Ghost Town Turtle Cove Park – **34SBT (MQSPS)**

Factory Turtle Dyne Laboratory – **M39BB (5Q9PT)**

Turtle Cove Harbor – **N59BF (N79PB)**

Cruise Ship – **PPSBG (6Q9PB)**

Temple Ruins Jungle – **7P9CJ (P79PC)**

Animarium – **!7SMD** (оба пути)

PREHISTORIK MAN

*** Пароль уровня 16.**

Войдите на экран паролей (Passwords) и введите **BB38LNBT-THH9**.

*** Пароль уровня 20.**

Войдите на экран паролей (Passwords) и введите **BB9DCB4J-CHJS**.

*** Пароль уровня 4.**

Войдите на экран паролей (Passwords) и введите **BBDQWC8X-DJBQ**.

*** Пароль уровня 7.**

Войдите на экран паролей (Passwords) и введите **BBJQWC8Z-FHB5**.

PUYO POP

*** Скрытые персонажи.**

Существуют два известных скрытых персонажа для игры в многокартриджном режиме в режимах Fulri de mode и Minna de mode.

Чтобы сыграть за SATAN-SAMA, победите Satan в G. Dark Prince Castle и получите DARK PRINCE MASK.

Чтобы сыграть за CARBUNKLE, победите Kaakun ве Trial Labrinth и получите CURRY CALLING BELL.

*** Тест звука.**

Чтобы получить доступ к скрытому тесту звука в меню Options, победите Kaakun дважды в Trial Labyrinth, чтобы получить CARD 18. Выберите 18 в режиме Gallery mode в меню опций, и вы познакомитесь с изображениями для 5 Puyo, сделанными Sonic Team. Каждый раз нажимая **A**, Вы будете знакомиться с другим зву-

ковым эффектом, включая "gloop" звук для падающего Puyo и Ojyama, который по непонятным причинам отсутствует непосредственно в игре.

*** Открыть новые игровые зоны в Hitori de Puyo Puyo.**

Соответствующие знаки позволяют Вам получать доступ к новым зонам в Hitori de.

Знак WELCOME дает возможность войти в Hajimari Forest; и начать игру с ним.

Знак MERCHANT дает возможность войти в Goldtown; победив Seriri в Hajimari Forest.

Знак WARRIOR дает возможность войти в Gachinko Dungeon; победив Nohoho в Goldtown

Знак CONJURER дает возможность войти в Magical Tower; победив Draco Centaur в Gachinko Dungeon.

Знак MONARCH дает возможность войти в G. Dark Prince Caslle; победив Witch в Magical Tower.

Приведенные ниже знаки получить очень сложно.

Победите Salan-sama дважды, чтобы получить DUBIOUS BOOK.

Победите Witch в Magical Tower с BOOK и получите FLAME EXPANDER.

Победите Draco Centaur в Gachinko Dungeon с FLAME и получите NOHOHO RUCKSACK.

Победите Nohoho в Goldtown с RUCKSACK и получите SCALE PENDANT.

Победите Seriri в Hajimari Forest с PENDANT и она даст вам знак GODDESS, который позволит вам попасть в Trial Labyrinth, 6-ю зону и финальную зону.

RAMPAGE PUZZLE ATTACK

*** Пятый уровень Hollywood.**

Чтобы попасть на уровень <Hollywood>, и все его остальные подуровни, введите код: **LQBRMPLQMT**

*** Все персонажи и уровни.**

Введите пароль **GJPPNLPTNQ**.

*** Все стадии пройдены, последний уровень!**

Введите пароль: **GQJTMHKBHF** Все монстры будут открыты и игра почти пройдена.

*** Пароли уровня 2.**

2-1 **LPRQMPLQMT**
2-2 **QKNLRTQLRP**
2-3 **BFKGCFBGCK**
2-4 **QBGLRTQLRP**
2-5 **LQCQMPLQMT**

*** Пароли уровня 3.**

3-1 **GLSBHKGBHF**
3-2 **BGPGCFBGCK**
3-3 **GBLBHKGBHF**
3-4 **LQHQMPLQMT**
3-5 **QLDLRTQLRP**

*** Пароли уровня 5 — Hollywood.**

Hollywood 5.1 **LPQRMPLQMT**
Hollywood 5.2 **QKMMRTQLRP**
Hollywood 5-3 **BFJHCFBGCK**
Hollywood 5-4 **QBPMRTQLRP**
Hollywood 5.5 **LQBRMPLQMT**

*** Пароли уровня 4 — Paris.**

Paris 4-1 **BKTGCFBGCK**
Paris 4.2 **LMLRMPLQMT**
Paris 4.3 **GJHCHKGBHF**
Paris 4-4 **BDDHCFBGCK**
Paris 4-5 **GSKCHKGBHF**

*** Пароли уровня Tokyo.**

1 1: **GQGGHKGBHF**
1.2: **QRQLRTQLRP**
1.3: **GSGQHKGBHF**
1.4: **QBQBRTQLRP**
1.5: **LLLLLPLQMT**

*** Открыть уровень 6-1.**

В главном меню выберите "Enter Password" и введите **GLRCHKGBHP**

*** Открыть уровень Washington.**

Введите пароль **GLRCHKGBHF**.

RAYMAN 3

*** Призовые уровни.**

Подключите Game Boy Advance к Gamecube версии Rayman 3: Hoodlum Havoc, чтобы открыть 10 призовых уровней после сбора более чем 100 Orbs.

RAYMAN ADVANCE

*** Все Electoons.**

Подсветите курсором любой уровень на экране карты. Вместо того, чтобы нажать **A** и начать игру, нажмите вместе **Select, B** и **R** дважды. Вы будете иметь все electoons на этом уровне.

*** Получить 25 Blue Tings.**

Поставьте игру на паузу, нажмите **R, Up, Left, Right, Left, L**. Когда вы возобновите игру, вы будете иметь 25 дополнительных Blue Tings.

*** Иметь 99 жизней.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Left, Right, Down, Right, Left, R**

*** Иметь все предметы.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **R, Up, Left, Right, Left, L**

*** Иметь все энергии.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Down, Left, Right, Left, Up, L**

*** Непобедимость.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Right, Up, Right, Left, Right, R**

*** Восстановить здоровье.**

Во время игры нажмите Start и затем нажмите **L, Down, Left, Up, Down**, потом **R**.

*** Открыть все уровни.**

Поставьте игру на паузу и нажмите **Up, Left, Right, Down, Right, L**. Круги уровней не будут видимы, но Вы сможете добраться до них.

*** Продолжить игру.**

Когда исчерпаете весь запас своей жизни, и появится экран продолжений, нажмите кнопки **UP, DOWN, RIGHT, LEFT**, а затем кнопку **Start**, чтобы продолжить игру (у вас, конечно же, должно быть, по крайней мере, одно продолжение). Взгляните на цифру возле часов и увидите, что у вас осталось прежнее количество продолжений, а игра, конечно, не закончится.

Примечание. Учтите, что этот трик работает только когда у вас три продолжения или меньше.

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

* Пароли уровней.

Уровень 2: **Y2QXMZNHNLLQLBLM9L**
Уровень 3: **GJ9ZP35TROQQLBCV1N**
Уровень 4: **YWGBRDTTTOOLLBHXWS**
Уровень 5: **HOSQTNVTWOOOVBHYNS**
Уровень 6: **2111YQ7TYO10ZBHVFS**
Финал: **M2D98XBT00202BHWBS**

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

*** Все пароли.**

1.Afro Thunder: **$KBBNGGG$C37G**
2.Angel <Raging> Rivera: **$8DNNGGG$C7JB**
3.Jet <Iron> Chin: **$WF7PGGG$C779**
4.Joey T **$2KPWGGG$C7YZ**
5.Johnny <Bad> Blood: **$KHJPGGG$C3XX**
6.Lulu Valentine: **$WWNVGGG$C3KJ**
7.Mama Tua: **$8GZTGGG$C76J**
8.Michael Jackson: **$MNXVGGG$C37Z**
9.Robox Rese 4: **$4JPWGGG$C779**
10.Rumble Man: **$6LNZGGG$W7G7**
11.Shaq: **$HMBNGGG$C361**

*** Играть за Michael Jackson.**

Находясь в главном меню, под-

светите <Arcade> и затем нажмите **Left**(x2), **Right**(x2), **Left, Right, L + R**.

*** Играть за Rumble Man**

Находясь в главном меню, подсветите <Championship> и затем нажмите **Left**(x2), **Right, Left, Right**(x2), **Left, Right, Left, L + R**.

*** Играть за Shaquille O'Neal**

Находясь в главном меню, подсветите <Survival> и затем нажмите **Left**(x4), **Right**(x2), **Left**(x2), **Right, L + R**.

REIGN OF FIRE

*** Открыть все уровни.**

Введите пароль: **9XL?GSB78**

REVENGE OF SHINOBI, THE

*** Все стадии открыты.**

Введите пароль **67MB FNNG VL&Y FWZ5**

*** Миссия Bamboo Swamp завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **B26M RNMQ 06M6 7LD3**

*** Миссия Bashira's Ship завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **T5MQ 5NZV RXG4 8NM9**

*** Миссия Forgotten Cementary завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **8DKD X6N0 &4ZY MMWQ**

*** Миссия Miogawa Docks завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **BZ9P 3XTT S3TY HNYZ**

*** Миссия Orchard of Miogawa завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **Q3TM Y3X0 &N90 XF34**

*** Миссия Path to Miogawa завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **20JK V73L 2M0F C6PK**

*** Миссия Shinrei's Temple завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **72RT &4W3 3Z2G G7TD**

*** Проскочить межуровневую видеовставку.**

Введите код **QTCZ 5J6G KLG2 3N4M**

*** Миссия Thunder Woods завершена.**

Введите код для этого уровня. Также вы начнете его с 99 shuriken. **SFZF P7LZ 9BXS C234**

*** Открыть уровни, 4-ый уровень магии и движения ниндзя.**

Введите код: **H66D 5YWZ 5WVK 92QT**.

REVENGE OF THE SMURFS, THE

*** Пароли уровня 1.**

The Village – No Code
The Forest – **14226**
The Tree – **60443**
The Bridge – **07801**
The Black Forest – **71026**
Carnivorous Plant – **42726**

*** Пароли уровня 2**

The Lake – **72811**
The Haunted Lake – **70726**
The Field – **17133**
The Dam – **32381**
The Swamp – **54246**
The Snake – **20046**

*** Пароли уровня 3**

The Cave Entry – **50461**
The Cave – **57046**
The Mountain – **76533**
The Mine – **40651**
The Volcano – **88746**
The Dragon – **67236**

*** Пароли уровня 4**

The Descent – **87121**
The Cliff – **82436**

The Wall – **53303**
Gargamel's Manor – **27551**
The Stairway – **01836**
Gargamel – **12106**
The End Credits – **02521**

RIPPING FRIENDS

*** Бонусы по завершении игры.**

Во-первых, завершите игру. Теперь начните новую игру с паролем вашей завершенной игры. Когда начнется игровое действие, нажмите **R + B**, и вы сможете увеличить скорость стрельбы (turret) или стрелять веером (tommy gun).

*** Пароль.**

В главном меню выберите опцию <Password> и нажмите **Right, L, Up, Down, B, Left, Left, Right, Left**, чтобы открыть все уровни в режиме одного игрока, многопользовательском и в Deathmatch.

ROAD RASH JAILBREAK

*** Открыть игровые хитрости.**

Открыть более трех трасс. В Cop Patrol победите на первых 6 трассах.

Быстрое максимальное усовершенствование мотоцикла. В режиме Survival победите на всех 9 трассах.

Открыть режим Survival Mode. В режиме Time Attack Mode победите на всех 9 трассах.

Открыть биту персонажа. В Wild Race победите на первых шести трассах на уровне трудности Easy.

Открыть fat hoagie для персонажа. В Wild Race победите на первых шести трассах на уровне трудности Hard.

ROBOT WARS

*** Открыть Behemoth.**

Победите Behemoth в режиме Championship mode.

*** Играть за 101**

Победите 101 в режиме Championship mode.

*** Играть за Cassius II**

Победите Cassius II в режиме Championship mode.

*** Играть за Chaos 2**

Победите Chaos 2 в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Hypno-Disc**

Победите Hypno-Disc в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Mortis**

Победите Mortis в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Onslaught**

Победите Onslaught в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Panic Attack**

Победите Panic Attack в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Plunderbird 4**

Победите Plunderbird 4 в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Pussycat**

Победите Pussycat в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Razer**

Победите Razer в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Stinger**

Победите Stinger в режиме Chamionship mode.

*** Играть за Terrorhurtz**

Победите Terrorhurtz в режиме Chamionship mode.

*** Играть за House Robots**

Чтобы сыграть за House Robots (Matilda, Dead Metal, Shunt, Sergent Bash и Sir Killalot), пройдите режим Robot Mayhem mode.

ROBOT WARS: EXTREME DESTRUCTION

*** Открыть все запчасти.**

Создайте робота и назовите его **SCRAP METAL**, чтобы открыть все запчасти в режиме Workshop Mode.

Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал.

*** Непобедимый робот.**

Создайте робота и назовите его **HARD CASE**.

*** Открыть все арены и редактор арен.**

Создайте робота и назовите его **GLADIATOR**

ROBOTECH: THE MACROSS SAGA

*** Мощные женские доспехи.**

Успешно пройдите игру с Miriya S на уровне трудности Normal или Advanced и вы сможете открыть Miriya в ее Female Power Armor.

*** Открыть Lucky Duck.**

Успешно пройдите игру со всеми 5 обычными пилотами на уровне трудности Normal или Advanced и вы откроете Lucky Duck в качестве выбираемого персонажа.

*** Открыть <Great War Roy Fokker>**

Успешно пройдите игру с Roy Fokker и вы откроете героя Great War Roy Fokker, который управляет обычным самолетом называемым F-203 Dragon II.

*** Открыть <Rick Hunter's Fanjet>**

Успешно пройдите игру с Ben Dixon, чтобы открыть акробатический самолет Rick'a.

*** Открыть Trainer Rick Hunter**

Чтобы открыть Rick Hunter в Trainer Veritech, успешно пройдите игру на уровне сложности Normal или Advanced с Rick Hunter

*** Открыть Vermillion Squad.**

Чтобы открыть Vermillion Squad Max Sterling, успешно пройдите игру на уровне сложности Normal или Advanced с Max Sterling.

ROCKET POWER: DREAM SCHEME

*** Пароли уровней.**

Ocean Shores Beach - **4GWD!KL1**
Mad Town - **MFKGTB!R**
Elementary School - **2V74BFDG**
Town Square **6!LN99V5**
Neighborhood - **?FXX6BLJ**
Spooky Woods - **2L!DZHS8**

*** Начать игру без вступительного видео.**

Введите пароль **M4DTQWN!**

*** Открыть все уровни.**

Введите пароль: **b!p356bt**

*** Открыть все.**

Введите пароль **TW1ST3R!**

ROCKY

*** Режим Knockout Mode.**

Завершите режим Movie Mode, и режим Knockout станет вам доступен.

*** Играть за Apollo Max.**

Успешно завершите режим Knockout на уровне трудности hard.

*** Играть за Rocky Statue**

Успешно завершите режим Knockout mode на уровне трудности normal difficulty.

RUGRATS: CASTLE CAPERS

*** Пароль последней стадии игры.**

Введите пароль **JSJRJKSLXCFJ**

RUGRATS: I GOTTA GO PARTY

*** Открыть комнату living room.**

Введите пароли.

С 1 возможностью: **CBF8BG**

С 2 возможностями: **CBHBNG**

*** Открыть уровень 2.**

Введите пароль. **CBKBBB**

*** Открыть уровень 3**

Введите пароль: **RBHBNB**

*** Открыть уровень 4**

Введите пароль: **SNFBBC**

*** Открыть уровень 5**

Введите пароль: **TNHHBG**

*** Открыть уровень 6**

Введите пароль: **VNFTNG**

*** Открыть уровень 7**

Введите пароль: **XNHTFC**

*** Открыть уровень 8**

Введите пароль: **ZNFTRJ**

SABRINA THE TEENAGE WITCH: POTION COMMOTION

*** Открыты все уровни, за исключением одной мини-игры.**

Введите пароль **BSWFRW**

*** Открыть первые 12 уровней.**

В меню войдите в опцию <Password> и введите **RTVBT4**. Вы получите доступ к первой дозе уровней, включая две мини-игры.

SAMURAI DEEPER KYO

*** Как открыть режим Arcade mode.**

Успешно пройдите игру один раз в режиме Story mode на любом уровне трудности с любым персонажем.

*** Открыть Kyoshiro.**

Успешно пройдите режим Story mode за всех четырех персонажей на любом уровне трудности. Kyoshiro использует тоже оружие, что и Demon Eyes Kyo Обратите внимание! Прохождение режима Arcade mode не считается!

SCOOBY-DOO! (SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE)

*** Пароль для Coliseum.**

Введите пароль: **MXP#2VBL**

*** Пароль для уровня Ocean Chase.**

Введите пароль. **CHBB5VBX**

*** Пароль для 2 пройденных уровней.**

Чтобы начать игру с двумя пройденными уровнями, введите пароль: **VLD8MVTK**.

*** Пароль для Prehistoric Jungle.**

Введите пароль: **5S@C7VB8**

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

*** Быть Cassandra.**

На экране паролей введите изображения Mathayus, Menmon, Isis и Mathayus.

*** Пароли уровней для квестов.**

В главном меню выберите <Continue>. На экране паролей введите персонажа, который соответствует следующим цветам. Если вы введете код правильно, то перепрыгните прямо на этот уровень.

Первый квест.

2 **green, purple, green, blue**
3 **red, blue, purple, red**
4 **purple, yellow, green, yellow**
5 **red, yellow, green, purple**
6 **red, green, yellow, red**

Второй квест.

1: **Red, Purple, Green, Red**
2: **Red, Blue, Purple, Yellow**
3: **Yellow, Blue, Yellow, Purple**
4: **Purple, Red, Blue, Yellow**
5: **Red, Blue, Red, Green**
6: **Red, Yellow, Green, Yellow**

*** Выбрать этап игры и персонажа.**

В главном меню выберите <Continue>. Затем нажмите **Down, Down, Right, Up, Right, Up, Right, Down, Down** и **Start**.

После того как вы выберите этап, на котором хотели бы играть нажмите **Start**, чтобы сыграть за Mathayus или **Select**, чтобы сыграть за Cassandra.

*** Открыть меню отладочного режима (Debug Menu).**

Чтобы получить доступ ко всем уровням в этой адвентюре, введите следующий пароль: **Blue, Green, Green, Blue**. Вы попадете в Debug Menu, и сможете выбрать уровень, на котором хотите играть.

SECRET AGENT BARBIE

*** Все секреты открыты.**

На экране паролей введите **TTTTTS**.

SEGA SMASH PACK

*** Ecco the Dolphin — меню хитростей.**

Во время игры нажмите Left или Right, чтобы повернуть Ecco. Поставьте игру на паузу, когда он обращен своей мордашкой непосредственно к экрану (во время поворота). Пока находитесь в режиме паузы нажмите следующие кнопки: **Right, B, R, B, R, Down, R, Up** Вы сможете выбрать этап игры, прослушать звуковое оформление игры и сделать Ecco непобедимым.

*** Ecco The Dolphin — пароли уровней.**

Undercaves	**HYNCSRDQ**
The Vents	**XPRMMZBD**
The Lagoon	**RKIVVHCC**
Ridge Water	**RTGCXGB**
Open Ocean	**W-QBCXG-**
Ice Zone	**YNTCXGS**
Hard Water	**RFXPCXGV**
Cold Water	**YC-?CXGQ**
Open Ocean(2)	**TS-K-WGC**
Island Zone	**HSXPBXGX**
Deep Water	**KSWKCXGV**
The Marble Sea	**R-GGFXGY**
The Library	**NX:KFXGJ**
Deep City	**GZPTFXG-**
City of Forever	**NWBYCXGW**
Jurrassic Beach	**TKGTGTGQ**
Pteranodon Pond	**F?TXGTGF**
Origin Beach	**LR:LGTG:**
Trilobite Circle	**X-WQGTGT**
Dark Water	**VFCRKTGK**
City of Forever(2)	**?STNNTPY**
The Tube	**BV?!TQPY**
Welcome to the Machine	**BTWJVQP-**
The Stomach	**DBBXVQPK**
The Last Fight	**DLHSTQPT**

*** Golden Axe — выбор уровня.**

Выберите режим Arcade Mode. Затем на экране выбора персонажей нажмите и удерживайте **Down/Left + B** и нажмите **Start**. Число, соответствующее номеру стартового уровня, появится в верхнем левом углу экрана. Воспользуйтесь D-pad, чтобы изменит его значение.

*** Golden Axe — 9 продолжений.**

Выберите режим Arcade Mode. Затем нажмите и удерживайте **Down/Left + A + R**. Отпустите кнопки и нажмите **Start**.

*** Sonic Spinball — выбор уровня.**

В меню опций нажмите **L, Down, R, Down, A, Down, L, R, Up, L, A, Up, R, A, Up**. Затем нажмите и удерживайте одну и приведенных ниже кнопок:

Этап 2 (Lava Powerhouse) – **L**

Этап 3 (The Machine) – **R**

Этап 4 (Showdown) – **A**

Продолжая удерживать выбранные кнопки, нажмите **Start**, чтобы перейти на титульный экран, затем нажмите **Start** снова, чтобы попасть на уровень.

*** Sonic Spinball — увидеть результаты.**

В главном меню выберите "Options" затем, когда появится меню опций, нажмите **A, Up, R, Up, L, Up, A, R, Down, A, L, Down, R, L, Down**. Вы услышите фанфары и появится таблица результатов игры.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

*** Все доски и трассы.**

Введите на экране паролей **QFJ7MP9N?5CM4**.

*** Ingemar Backman**

Введите **38LQNQ!DRQM2K**, чтобы открыть все его доски и трассы.

*** Shaun White**

Введите **81S3196R88GQ1**, чтобы открыть все его доски и трассы

*** Shaun Palmer**

Введите **FR5RNR?M?KLHJ**, что-

бы открыть все его доски и трассы.

*** Tara Dakides**

Введите **?ZQW5VQC!403W**, чтобы открыть все его доски и трассы.

SHEEP

*** Открыть другие Sheepdogs.**

Чтобы открыть Gray Collie, успешно завершите режим Arrange Mode на любом уровне трудности, используя Collie. Чтобы открыть Brown Border Collie, успешно завершите режим Arrange Mode на любом уровне трудности, используя Border Collie. Чтобы открыть Black Piglet, успешно завершите режим Arrange Mode на любом уровне трудности, используя Piglet.

*** Открыть Piglet.**

Чтобы открыть скрытый sheepdog Piglet, успешно завершите режим Normal Mode на любом уровне трудности, с любым sheepdog.

SHINING SOUL

*** Режим Advance Mode.**

Просто пройдите игру один раз с любым персонажем. Режим Advance Mode немного труднее, чем режим Normal Mode и вы сразитесь с несколькими новыми врагами.

*** Имена для получения Классов и призов.**

Называя героев как некоторых персонажей Shining Force, вы приобретает призы в статистике, когда начинаете игру.

Класс – Имя – Приз

Warrior – Max – +10 Str

Archer – Hans – +10 Vit

Mage – Anri – +10 Int

DragonNewt – Bleu – +10 Dex

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

*** Пароль завершения игры.**

Чтобы получить все скрытые автомобили, все этапы, миссии и дополнения, введите данный пароль на экране паролей: Maggie, Willy, Bart, Chief Wiggum, Apu, Moe, Krusty, Barney

SMUGGLER'S RUN

*** Всё уровни и все автомобили.**

Введите пароль: **SCULLY**

SONIC ADVANCE

*** Секретный режим.**

В игре Sonic Advance есть секретный режим, который позволяет играть за Соника, а Тэйлс как бы сопровождает вас. Вначале начните игру как обычно и, когда попадете на экран выбора персонажей, выделите Sonic, нажмите кнопку **UP**, а затем перейдите к Tails и нажмите кнопку **DOWN**. Далее перейдите к Knuckles, нажмите кнопку **L** и, наконец, к Amy. При этом нажмите кнопку **R**. Возвращайтесь обратно к Sonic и выберите его. Если сделаете все правильно, то услышите какой-то звон до того, как попадете на экран выбора стадии. Ну а затем резвитесь на полную катушку.

SONIC ADVANCE 2

*** Открыть Amy.**

Пройдите игру с Sonic, Cream, Tails и Knuckles со всеми emeralds.

*** Открыть опцию "Boss" в режиме Time Attack.**

Пройдите игру с тремя персонажами, причем каждый должен иметь все семь Chaos Emeralds.

*** Открыть песни 58-63 в тесте звука.**

Пройдите Extra Zone за Sonic и просмотрите результаты, чтобы открыть песни Zone Select 3, Extra Demo 1, Extra Demo 2, Extra Zone, Extra Clear и Extra Ending.

*** Открыть тест звука (Sound Test).**

Пройдите игру, по крайней мере, с двумя персонажами, причем оба должны пройти игру, получив

все семь Chaos Emeralds.

*** Открыть персонажей.**

Чтобы открыть недоступных персонажей, пройдите соответствующий уровень с Sonic: Пройдите Leaf Forest, чтобы открыть Cream the Rabbit Пройдите Music Plant, чтобы открыть Miles "Tails" Prowler Пройдите Sky Canyon, чтобы открыть Knuckles the Echidna

*** Открыть Tiny Chao Garden.**

Успешно завершите игру с любым одним героем, а также соберите все 7 Chaos Emeralds с помощью этого персонажа.

*** Открыть True Area 53.**

Чтобы открыть дополнительную стадию Super Sonic, завершите игру с Sonic со всеми 7 Chaos Emeralds, и затем завершите игру с Cream, Tails и Knuckles с или без emeralds.

SONIC PINBALL PARTY

*** Открыть мини-игру "Bingo".**

Чтобы открыть мини-игру "Bingo" для режима Casinopolis mode, победите ментально- управляемого Amy в режиме Story mode.

*** Открыть мини-игру "Slots".**

Чтобы открыть мини-игру "Slots" для режима Casinopolis mode, победите ментально-управляемого Tails в режиме Story mode.

*** Открыть игровое поле Samba De Amigo.**

Победите Knuckles в режиме Story mode.

SPACE CHANNEL 5: ULALA'S COSMIC ATTACK

*** Режим Automatic Mode.**

Во время игры нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **Up, Left, A, Left, A, Down, Right, B, Right, B** и игра будет прокручиваться в автоматическом режиме.

SPACE INVADERS EX

*** Пароль уровня 2: Earth.**

Введите пароль: **wwyx tc2n qw79vy**

*** Пароль уровня 3: Mars.**

Введите пароль: **?wz4 vcln 4w81v?**

*** Пароль уровня 4: Jupiter.**

Введите пароль: **rssn 3qj7 8?gjmc**

*** Пароль уровня 5: Saturn.**

Введите пароль: **wspz mso8 n?h8nf**

*** Пароль уровня 6: Uranus.**

Введите пароль: **cv1? qwkg j3x8r5**

*** Пароль уровня 7: Neptune.**

Введите пароль: **hv27 rw1g n3yor7**

*** Пароль уровня 8: Pluto.**

Введите пароль: **mv7h rclh 3zsr9**

*** Пароль уровня 9: Alien Home.**

Введите пароль: **rv8r rc2h x3?rjc**

*** Пароль для режима Classic Mode.**

Введите пароль: **clss 1281 999dbm**

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

*** Все уровни завершены.**

Введите пароль на экране паролей: **CO-LQ**.

*** Все уровни завершены, все дополнения открыты.**

Введите пароль: **TW3-R**

*** Все уровни завершены со всеми предметами.**

Введите пароль: **JV31-**

*** Куча триков открыта.**

Введите пароль: **JV33R**. Все уровни будут открыты, все power-ups за исключением двух, получены и начата финальная битва с боссом.

*** Супер пароль 1.**

Введите пароль: **7V84Z**, чтобы получить защитный костюм (armor suit), fluid upgrade и левый и правый

картридж с сетью. Уровни The Downtown, Pier 54, Empire Metals, Museum и Night Club будут также завершены.

*** Супер пароль 2.**

Введите пароль: **SP1DY**, чтобы получить черный костюм, термокостюм и armor suit на уровне сложности Super Hero.

*** Супер пароль 3.**

Введите пароль: **RV8WJ**, чтобы получить защитный костюм (armor suit), fluid upgrade и левый и правый картридж с сетью. Вы начнете игру на последнем уровне (Amusement Park), где получите возможность сразиться с Mysterio.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

*** Усиленные защитные <доспехи>.**

Соберите всех золотых пауков (golden spider) в игре. Это позволит удвоить уровень урона, который вы можете нанести, и превратить Spidey в черного.

*** Увеличить силу.**

Завершите игру с 150,000 очками.

*** Выбор уровня.**

Пройдите игру один раз. Эта опция будет активирована в главном меню, начните новую игру и нажмите **Start**. Теперь вы сможете выбрать любой уровень, какой хотите.

*** Открыть режим хитростей.**

Завершите игру, собрав всех красных пауков (red spiders), и получите картинки на каждой стадии. Вы получите увеличение защиты, силы и возможность выбирать игровой уровень.

*** Открыть видеоклипы.**

Получите картинки на каждой стадии игры, чтобы открыть все видеоклипы.

SPIRIT

*** Пароль первого уровня.**

Введите: **xbzMLCz trbCcwt**

SPONGEBOB SQUAREPANTS: REVENGE OF THE FLYING DUTCHMAN

*** Все уровни открыты (включая и финальный).**

Чтобы открыть все уровни, включая и Flying Duchman's Ghose Ship, введите один из приведенных ниже паролей:

Уровень сложности Easy: **???91?**

Уровень сложности Hard: **???92?**

*** Пароль Area 2, уровень 2.**

Введите пароль: **BBBDBN**.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE

*** Пароли уровней.**

Jelly Fields	**BGNR**
Sandy's Tree Dome	**CLMB**
Fish Hooks Park	**KYNF**
Downtown Bikini Bottom	**WKG(R** или **A)**
Cavernous Canyons	**PFYJ**
Thermal Tunnels	**NGPS**
Aerid Air Pockets	**WMC(Y** или**V)**
Lava Fields	**XN(R** или **A)(P** или **D)**
Precipice Canyon	**H(P** или **D)JQ**
Desert Wasteland	**QHDG**
Kelpazoic Jungle	**WFXM**
Inside The Whale	**MNTL**
Road To The Bottom Of Rock Bottom	**QG(R** или **A)V**
Lonely Souls	**LXHK**
Graveyard	**HGCD**
Last Stop	**CNXK**
Jelly Fields	**LKKV**
Manray's Lair	**P(Y** или **V)HS**
Oil Rig	**J(R** или **A)ST**
Canning Factory	**WMBT**

SPORTS ILLUSTRATED FOR KIDS FOOTBALL

*** Команда All-Star.**

Войдите в игровой сезон, отправляйтесь в выбор кодов хитро-

стей, и затем введите каждый из этих паролей, чтобы создать команду из фантастических персонажей.

CIRCUIT FUN
BAMPLYR
TARGETSTAR
SIKPOWER
EBPLAYER
SIKSTAR
TOUCHDOWN
RZONESTAR
BESTBUYPWR

SPORTS ILLUSTRATED FOR KIDS: BASEBALL

*** Команды MLB.**

На экране кодов хитростей (Cheat Code) введите: **ILUVMLB**

*** Открыть всех звезд.**

Введите следующие коды в меню игрового сезона, чтобы открыть всех звезд для вашей команды:

BAMSTAR
BESTBUYSTR
EBRULES
GAMESTOP
GOCIRCUIT
TARGETPLYR
SIKPOWER
SIKSTAR
TOYSRUSCOM

SPY HUNTER

*** Сделать доступной Chicken Blood**

На экране выбора миссий (Select Mission) нажмите **L** или **R**, чтобы переключиться в режим Special Agent mode. Начните игру и затем нажмите Start, чтобы перейти в режим паузы. Нажмите **Left, Left, Right, Right, Right, Left, Left, A**. Если все сделано правильно, то услышите <куриные> звуки. Возобновите игру, и цыплята превратятся лужи сладостей или теплой крови, когда вы расстреляете их.

*** Стереть все данные на карте.**

На экране <Legal> введите: **Left, Left, Right, Left, R, R**. Это позволить стереть все ранее отгруженные данные.

*** Стереть результаты режима Arcade.**

На экране <Legal> введите: **Up, Up, Down, L, R, L**.

*** Все открыто.**

Во-первых, сотрите все отгрузки. Затем сделайте три новых имени-игры: "BEST" "GAME" и "EVER" именно в этом порядке. Сыграйте за BEST и все миссии, все хитрости и режим Arcade Mode будут открыты. После игры за Best, вы можете удалить игровые слоты "GAME" и "EVER"

*** Открыть все автомобили.**

Введите в качестве имени агента: **G6155** и все другие автомобили будут открыты на старте.

*** Открыть режим Arcade Mode.**

На экране Player Profile введите в качестве имени агента: **EDACRA**

*** Открыть режим Super Agent Mode.**

Введите в качестве имени агента: **SUPERSPY**

*** Открыть Законный путь (Legitimate Way) в режиме Super Agent.**

Вы должны завершить игру, выполнив все первичные и вторичные задания во всех миссиях.

*** Открыть неограниченное турбо и неограниченную хитрость.**

Завершите все первичные задания в режиме Super Agent Mode, чтобы открыть неограниченное турбо. Завершите все первичные и вторичные задания в режиме Super Agent Mode, чтобы открыть неограниченную хитрость (Stealth).

SPY KIDS 3-D: GAME OVER

*** Трехмерные изображения 13 из велосипедов Juni.**

Введите пароль: **ZR19**.

SPYRO 2: SEASON OF FLAME

*** Бесконечный боезапас.**

На титульном экране введите: **Right, Left, Up, Down, Right, Down, Up, Right, B**.

*** Голубой Spyro.**

На экране <Press Start> введите: **Up, Up, Up, Up, Down, Left, Right, Down, B**.

*** Бесконечная защита.**

На титульном экране введите: **Left, Down, Up, Right, Left, Up, Up, Left, B**.

*** Никогда не тонуть.**

На титульном экране введите: **Down, Up, Right, Left, Right, Up, Right, Left, B**

*** Открыть все порталы.**

На титульном экране введите: **Up, Left, Up, Right, Up, Down, Up, Down, B**

*** Увидеть все миры в атласе.**

На титульном экране введите: **Left, Right, Up, Up, Right, Left, Right, Up, B**

*** Открыть все типы дыхания.**

На титульном экране введите: **Right, Down, Up, Right, Left, Up, Right, Down, B**.

*** Открыть Atlas Warping**

На титульном экране введите: **Down, Up, Left, Left, Up, Left, Left, Right, B**.

*** Открыть мини-игры.**

На титульном экране введите: **Right, Up, Down, Down, Down, Right, Up, Down, B**.

*** Открыть Super Charge**

На титульном экране введите: **Left, Left, Down, Up, Up, Right, Left, Left** и **B**.

*** Неограниченные жизни.**

На титульном экране введите: **Left, Right, Left, Right, Right, Right, Up, Down** на D-Pad, затем нажмите **B**, и вы услышите звуковой сигнал.

SPYRO: SEASON OF ICE (SPYRO ADVANCE)

*** 99 жизней в новой игре.**

На стартовом экране введите: **Left, Right, Right, Right, Down, Up, Right, Up, A**.

*** Бесконечное здоровье в мирах Sparx.**

На стартовом экране введите: **Down, Up, Up, Down, Left, Right, Right, Left, A**.

*** Бесконечные жизни.**

На титульном экране введите **Left, Right, Left, Right, Right, Right, Up, Down, B**. Вам будут доступны только пять жизней, но вы не потеряете ни одной из них.

*** Бесконечное оружие в мирах Sparx.**

На стартовом экране введите: **Down, Right, Up, Left, Left, Up, Right, Down, A**.

*** Перескочить уровень.**

На стартовом экране введите: **Down, Up, Down, Left, Right, Up, Left, Up, A**. Вы откроете проскок уровня (доступен из Atlas).

*** Больше специальных команд для Sparx.**

На стартовом экране введите: **Right, Up, Right, Left, Down, Up, Left, Down A**. Это активирует специальные команды для миров Sparx, которые предусматривают следующее управление:

Up + Select – дает непобедимую защиту.

Right + Select – дает Smart Bomb

Left + Select – дает быстрый огонь

Down + Select – дает Homing

Bombs

L + Select – дает все ключи.

***Открыть все порталы уровня.**

Если застряли на уровне, вы можете воспользоваться этим кодом, чтобы исследовать другие уровни. Этот код позволяет открыть все порталы уровня без сбора необходимых магий. На стартовом экране введите: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Up, Down, A**.

*** Играть с particles в меню и во время титров.**

Вы можете поиграть с параметрами управления particles в меню и во время титров.

В любом меню:

L + SELECT – Установить все параметры particle в значение <random> (случайный выбор)

L + Left/Right – Направление вращения particles.

L + Up/Down – Увеличение/уменьшение направленности particle.

L + A/B – Увеличение/уменьшение количества particles.

R + Left/Right – Увеличение/уменьшение скорости particle.

R + Up/Down – Увеличение/уменьшение гравитации

R + A/B – Увеличение/уменьшение продолжительности жизни particle.

L + R – Установить все параметры particle в исходные значения.

Во время титров:

START – Прервать/Восстановить скроллинг титров.

L + SELECT – Установить все параметры particle в значение <random> (случайный выбор)

Up/Down – Увеличение/уменьшение вертикального диапазона перемещения particles

Left/Right – Увеличение/уменьшение горизонтального диапазона перемещения particles

L + R + Up/Down – Увеличение/уменьшение вертикальной скорости particles.

L + R + Left/Right – Увеличение/уменьшение горизонтальной скорости particles.

L + Left/Right – Направление вращения particles.

L + Up/Down – Увеличение/уменьшение направленности particle.

L + A/B – Увеличение/уменьшение количества particles.

R + Left/Right – Увеличение/уменьшение скорости particle.

R + Up/Down – Увеличение/уменьшение гравитации.

R + A/B – Увеличение/уменьшение продолжительности жизни particle.

B – Выйти из титров.

*** Сохранить время при включении игры.**

В UK версии Spyro, нажатие **L+R+START** в любой момент перед меню выбора языка, будет давать вам вызов непосредственно меню выбора языка.

Для всех других версий, нажатие **L+R+START** в любой момент перед экраном с логотипом Spyro, будет давать вам непосредственно экран с логотипом Spyro. (**L+R+START** означает – нажать и удерживать кнопки **L** и **R**, и нажать **Start**)

*** Sparx получает 99 жизней в мирах Dragonfly.**

На стартовом экране введите: **Left, Right, Right, Right, Down, Up, Right, Up, A**.

*** Открыть Dragonfly X.**

Чтобы открыть Dragonfly X, соберите 100 faeries, и найдите все 7,000 драгоценных камней. Сложная задача!

*** Открыть Warp-возможности Spyro.**

На стартовом экране введите: **Left, Right, Right, Left, Up, Left, Left, Right, A.**

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES

*** Пароли для уровня трудности Apprentice с указанием количества жизней.**

(уровень/пароль/количество жизней)

1	(none)	0
2	**BLDBGP**	8
3	**BMFBHN**	9
4	**BMGBDN**	9
5	**BMHBFN**	9
6	**BMKBCN**	9
7	**BMLBSN**	9
8	**BMMGTS**	9
9	**BMNGQS**	9
10	**BMPGRS**	9
11	**BLQGNT**	9

*** Пароли уровней.**

Пароля вводятся на экране паролей (Password):

2 – **BJDGGM** 3 – **BJFGHM**
4 – **BJGGDM** 5 – **BJHGFM**
6 – **BJKGCM** 7 – **BJLGSM**
8 – **BJMGTM** 9 – **BJNGQM**
10 – **BJPGRM** 11 – **BGQGNP**

Концовка – **BGRBPK**

*** Пароль уровней для уровня сложности Padawan.**

Пароли для уровня сложности Padawan для Star Wars Episode 2.

Уровень 2. **BKDGGL**. Начать с 7 жизнями.

Уровень 3. **BLFGHT** Начать с 8 жизнями.

Уровень 4. **BLGGDT** Начать с 8 жизнями.

Уровень 5. **BKHGFL**. Начать с 7 жизнями.

Уровень 6. **BKKGCL**. Начать с 7 жизнями.

Уровень 7. **BKLGSL**. Начать с 7 жизнями.

Уровень 8. **BMMGTS**. Начать с 9 жизнями.

Уровень 9. **BMNGQS**. Начать с 9 жизнями.

Уровень 10. **BMPGRS**. Начать с 9 жизнями.

Уровень 11. **BLQGNT** Начать с 8 жизнями.

Другой вариант.

2 **BHDBGJ** 3 **BHFBHJ**
4 **BHGBDJ** 5 **BHHBFJ**
6 **BGKBCK** 7 **BGLBSK**
8 **BGMBTK** 9 **BGNBQK**
10 **BGPBRK** 11 **BGQBNK**
End **BGRBPK**

*** Модификатор паролей.**

Все пароли в игре имеют 6 символов. При использовании следующей информации Вы можете изменять почти любой пароль.

– Первый символ всегда **B**.

– Вторые и шестые символы пароля определяют количество жизней, доступных на уровне (**B_XXX_**).

Knight: (Замените подчеркнутые места в пароле этими двумя символами в указанном порядке)

8 жизней: **L, T**
7 жизней: **K, L**
6 жизней: **J, M**
5 жизней: **H, N**
4 жизней: **G, B**
Master·
6 жизней: **J, M**

– Третий и пятый символ определяют данный уровень (**BX_X_X**).

2: **D, G**
3: **F, H**
4: **G, D**
5: **H, F**
6: **K, C**
7: **L, S**
8: **M, T**
9: **N, Q**
10: **P, R**
11: **Q, N**

– Четвертый символ определяет уровень трудности (**BXX_XX**).

(Обратите внимание! Каждый уровень трудности имеет собственный набор символов для изменения количества жизней.)

Padawan: **B**
Knight: **G**
Master: **L**

Например, если вы хотите играть на Arena Battle (уровень 9) на уровне трудности Master, с 6 жизнями, то пароль будет выглядеть так: **BJNLQM**

STAR WARS EPISODE II: THE NEW DROID ARMY

*** Проскочить любой уровень.**

Введите в качестве пароля: **2D4**.

*** Включить поддержку нескольких языков.**

На экране паролей введите **LNG**. Вы получите сообщение <Invalid Password (неверный пароль)>, следующее за дыханием Vader. Язык может быть изменен через опцию Language в меню опций.

*** Открыть все Force powers.**

На экране паролей введите **FRC**. Вы получите сообщение <Invalid Password (неверный пароль)>, следующее за дыханием Vader. Вы сможете затем стереть этот пароль и ввести пароль того уровня, на котором хотите играть, и начать новую игру.

*** Карта над головой.**

Чтобы активировать карту над головой (overhead map) на экране паролей введите **CQL** и получите сообщение ("Invalid Password"). Этот пароль вы можете стереть и ввести по своему усмотрению пароль уровня или начать новую игру. Теперь сможете увидеть карту над головой, когда не пользуетесь своей световой саблей, стоит только нажать кнопку Select. Учтите, что если вы двигаетесь, то карта сразу превращается в черно-белый вариант

*** Увеличить уровень здоровья.**

На экране паролей введите код **8!T**, появится сообщение "Invalid Password" Вы можете стереть этот пароль и ввести код уровня по собственному усмотрению или же начать новую игру. При этом здоровье и Force Power будут заметно выше.

*** Играть за Luke Skywalker.**

Чтобы играть за Luke Skywalker, на экране паролей введите код **SKY**, а когда появится сообщение "Invalid Password" можете стереть его и ввести код уровня по собственному усмотрению или же начать новую игру.

STAR X

*** Пароль бесконечных Smart Bombs.**

Введите в качестве вашего пароля: **gsboom**

*** Непобедимость.**

Введите в качестве вашего пароля: **gshard**

*** Пароли уровней 1-13.**

AQUESS Часть -1	пароля нет
AQUESS Часть -2	**IGIFCDLC**
AQUESS Orbit	**2EA3QD01**
EGAON Часть -1	**NGK3QD0S**
EGAON Часть -2	**YGA5QSON**

EGAON Orbit **JGIXASPT**
BIRMEN Часть -1 **FECXEQ51**
BIRMEN Часть -2 **ECMXUQXL**
BIRMEAN Orbit-ship **IIC3ADC0**
WOLF X2 Часть -1 **ZLI3CQQB**
WOLF X2 Часть -2 **MJC3CQA1**
WOLF X2 Orbit **EJI3QDC4**
HADES Часть -1 **BLCXQFVG**

*** Пароли уровней 14 — 21.**

Hades – Часть 2 **YLMZAQVR**
Hades – Orbit **2JAXABFQ**
Tritopia – Часть 1 **MLI5ABES**
Trilopia – Часть 2 **JTBFABRW**
Tritopia – Orbit **QRLFADTM**
Silicon – Часть 1 **NTBFABBW**
Silicon – Часть 2 **MTLNAQAL**
Silicon – Moon **ZSBPABEU**

*** Максимум оружия.**

Введите в качестве вашего пароля: **gsmax**

STREET FIGHTER ALPHA 3 (STREET FIGHTER ZERO 3 UPPER)

*** Другие наряды.**

Когда выбираете персонажа, нажмите кнопки **L** или **R** вместо **A** или **B**, чтобы сыграть за героя в новом наряде.

*** Сражаться против Shin Akuma в режиме Final Battle mode**

Чтобы сражаться против Shin Akuma в Final Battle mode, просто нажмите и удерживайте кнопки **A + B**, когда выбираете скорость. Вы будете теперь сражаться с Shin Akuma вместо Final M.Bison.

Обратите внимание! Этот код работает даже если была изменена конфигурация кнопок управления по отношению к принятой по умолчанию.

*** Обычные наряды.**

Чтобы сыграть за своего персонажа в его обычной одежде, при его выборе нажмите **L + B**.

*** Играть за Shin Akuma или Master Bison.**

Нажмите и удерживайте **Start**, когда выбираете Akuma, чтобы сыграть за Shin Akuma или нажмите и удерживайте Start, когда выбираете Bison, чтобы сыграть за Master Bison

*** Секретные режимы и персонажи (US версия игры).**

Завершите все задачи-задания на уровне трудности 4 или выше.

*** Секретные режимы и персонажи (для японской версии).**

Вы должны находиться на уровне трудности 2, чтобы открыть персонажей и опции:

Режим Drama Mode: Одержите победу один раз в режиме Arcade с любым персонажем.

Режим Survive Mode: Одержите победу один раз в режиме Drama.

Evil Ryuu: Пройдите режим Arcade три раза (3 различных персонажа).

Guile: Пройдите режим Arcade 5 раз (5 различных персонажей)

Maki: Пройдите режим Arcade 7 раз (7 различных персонажей)

Yun: Пройдите режим Arcade 9 раз (9 различных персонажей)

Eagle: Пройдите режим Arcade 11 раз (11 различных персонажей)

Final Battle: Победите босса Boss Survival

Saikyou Mode: Победите 10 Survival

Mazi Mode: Победите 30 Survival

Classic Mode: Победите 50 Survival

Zero Combo: Одержите победу в Final Battle

Опции ISM.

Zero Combo: Победите в Final Battle один раз.

Zero Cancel: Победите в Final

Battle дважды (различные персонажи).

Super Zero Cancel: Победите в Final Battle 3 раза.

Super Guard: Победите в Final Battle 4 раза.

Infinite Guard: Победите в Final Battle 10 раз.

Auto Guard: Победите в Final Battle 5 раз.

Air Guard: Победите в Final Battle 6 раз.

Zero Counter Plus: Победите в Final Battle 7 раз.

Hard Body: Победите в Final Battle 8 раз.

Guard Destroy: Победите в Final Battle 9 раз.

Gauge Plus: Победите в Final Battle 11 раз.

Limit Off: Победите в Final Battle 12 раз.

*** Открыть всех персонажей.**

На титульном экране введите: **Left, Right, Down, Right, L**(x2), **A, L**(x2), **B, R, A, Up**. Если все сделано правильно вы услышите возглас <Hoyokoden!>.

*** Открыть все режимы ISM.**

На титульном экране введите: (если Вы дождетесь демо, и нажмете кнопку, чтобы вернуться к титульному экрану, Вы получите большее количество времени для ввода кода): **A, Up, A, L, R, Right, L, Right, A, Down, Right**. Этот код открывает следующие режимы в меню опций:

Alpha Combo
Alpha Cancel
Super Alpha Cancel
Super Guard
Infinite Guard
Auto Guard
Alpha Counter Plus
Hard Body
Guard Destroy
Gauge Plus
Limit Off

*** Открыть все режимы — Mazi, Saikyou, и т.д.**

Чтобы открыть все режимы и препятствия, на титульном экране введите: **L, Right, A, R, Up, L, Right, B, A, Up, Right, Down, Right**.

*** Открыть Shin Gouki и Final Vega.**

Shin Gouki: Пройдите режим Arcade mode на уровне трудности установленном по умолчанию с Evil Ryu, Guile, Eagle, Maki и Yun.

Final Bison: Пройдите режим Arcade mode на максимальном уровне трудности с Shin Akuma.

STUART LITTLE 2

*** Уровень Balloon.**

На стартовом экране выберите режим Password и введите пароль: 6678. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал.

*** Пароли уровней.**

В главном меню выберите Password и введите соответствующий код:

2: **1487**	3: **2278**
4: **6366**	5: **6787**
6: **5778**	7: **5688**
9: **6588**	10: **6216**

Если все сделано правильно, вы автоматически начнете игру на выбранном уровне.

SUPER BUST-A-MOVE (SUPER PUZZLE BOBBLE ADVANCE)

*** Режим <Extra>.**

На экране с надписью <Press Start>, нажмите **B, R, L, B**. Увидите планету в нижнем правом углу. Войдите в режим Puzzle mode для игры на самых сложных уровнях.

*** Секретные персонажи.**

На экране с надписью <Press

Start>, нажмите **A, R, L, A**. Если все сделано правильно, то внизу экрана появятся головы двух секретных персонажей. Вы сможете выбрать двух этих героев в любом режиме.

SUPER DODGE BALL ADVANCE

*** Получить команду Dream Team B.**

Если вы выиграете в режиме Championship Mode, вы откроете режим Special Championship Mode и команду Dream Team B.

*** Получить команду Dream Team C**

Когда вы завершите режим Special Championship Mode, вы получите команду Dream Team C.

*** Как сменить своего менеджера.**

Каждый раз, когда вы стираете все свои сохраненные данные, ваш менеджер также меняется (случайный выбор). В игре есть 4 менеджера: Sara/Ayane (желтая безрукавка), Alys/Riho (белая безрукавка), Jenny/Nanae (голубая майка) и Masumi (белый свитер).

*** Открыть режим Special Championship Mode.**

Вы должны первым завершить обычный режим Championship mode.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

*** Новые концовки для режима Arrange Mode.**

Выберите и завершите путь прохождения в режиме Arrange Mode, чтобы увидеть новую концовку в обычной игре. Чтобы выбрать путь прохождения, вы должны всегда носить золотые <доспехи>, когда завершаете стадию.

SUPER MARIO ADVANCE

*** Быстрый перезапуск.**

Введите приведенный ниже код в любой момент игры: **A + B + Start + Select**. Игра перезапустится, и вы окажетесь на титульном экране.

*** Режим Sleep.**

Вы можете в любой момент сделать длительную паузу в игре и не тратить впустую зарад батареи. Для этого в любой момент игры нажмите одновременно **Select + R**. Это выключит LCD экран и звук на приставке, и расход батареи будет минимальным.

Чтобы вернуться в ту же самую точку игры, нажмите одновременно **Select + L**.

Выполнить нажатие **Select + R** может быть сложно, если ваша игра уже находится в режиме паузы и вы пытаетесь активировать режим Sleep.

(SUPER MARIO WORLD:) SUPER MARIO ADVANCE 2

*** Телепортироваться в любую точку карты.**

Когда успешно выполните все 96 целей, сможете телепортироваться в любую точку карты, воспользовавшись экраном Status. На экране нажмите кнопку **Select**, чтобы перейти на этот экран, и увидите маленькую белую стрелочку слева от названия каждой трассы. Выберите соответствующую трассу, нажмите кнопку **A**, и Марио (или Луиджи) автоматически телепортируется в эту часть Карты Мира. В результате сэкономите кучу времени.

(YOSHI'S ISLAND:) SUPER MARIO ADVANCE 3

*** Мини-игры Bandit.**

Чтобы в любой момент воспользоваться мини-играми Bandit, войдите на экран выбора стадии, нажмите и удерживайте **Select**, затем нажмите **L, L, B, A, R**. Вы попадете на экран со всеми шестью играми, где сможете получить неограниченные power-ups.

*** Призовые игры.**

Чтобы сыграть в мини-игры в

любой момент по своему собственному усмотрению, просто наберите результат равный или превышающий 700 очков за прохождение мира. Призы, которые вы получите, приведены ниже.

За мир 1. Flip Card's
За мир 2: Drawing Lot's
За мир 3: Scratch n' Match
За мир 4: Match Cards
За мир 5: Roulette
За мир 6: Slot Machine.

*** Получить 6 новых секретных уровней.**

Пройдите игру, чтобы получить 6 новых уровней недоступных в обычной Yoshi Island.

*** Режим Hard и секретная концовка.**

Получение 1000 очков за мир (складываются из 100 очков на всех уровнях, включая дополнительный (Extra) и секретный) обеспечит появление звезды на экране "Select Game"

Если вы получите 5 звезд, вы сможете сыграть в Yoshi's Island в режиме Hard Mode (режим повышенной трудности).

Получение 6 звезд (складываются из 100 очков на всех 60 уровнях, общий итог 6000 очков) и последующее прохождение игры позволят вам заработать секретную концовку.

*** Открыть все 6 дополнительных уровней.**

Пройдите все 8 уровней в каждом мире со 100% результатом, чтобы перейти на дополнительный 9-ый уровень в каждом мире.

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3

*** Открыть экран выбора миров (World Selection).**

Пройдите игру, прошерстив каждый отдельный уровень (90 в сумме). Как только победите Bowser'a, отгрузитесь и вы попадете на экран выбора миров, где сможете перейти к любому из 8 миров. Все закрытые двери будут открыты и вы сможете свободно посетить любую стадию/призовой уровень/замок/и т.д.

SUPER MONKEY BALL JR.

*** Доступно все.**

На титульном экране с надписью "Press Start" нажмите **Down, Down, Up, Up, Left, Right, Left, Right, B, A**.

*** Играть в режиме Super Blocky.**

На титульном экране с надписью "Press Start" нажмите **Left, Left, Right, Right, Down, Down, A**.

*** Играть в режиме Super Nice Try.**

На титульном экране с надписью "Press Start" введите старый фирменный код Konami: **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A**.

*** Открыть дополнительные уровни.**

Чтобы открыть три дополнительных уровня на уровне трудности, определяемом по вашему выбору, завершите этот уровень без использования продолжений (continue). Нет никаких уровней Master Extra.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO (SUPER PUZZLE FIGHTER II X)

*** Играть за Akuma**

Игрок 1 подсветите курсором Morrigan, нажмите и удерживайте **Select**, нажмите **Down, Down, Down, Left, Left, Left, A**.

Игрок 2: подсветите курсором Felicia, нажмите и удерживайте **Select**, нажмите **Down, Down, Down, Right, Right, Right, A**.

*** Играть за Anita.**

Игрок 1. подсветите курсором Morrigan, нажмите **Select** и переме-

стите курсор, чтобы подсветить Donovan и нажмите **A**.

Игрок 2: подсветите курсором Felicia, нажмите **Select** и переместите курсор, чтобы подсветить Donovan и нажмите **A.**

*** Играть за Dan**

Игрок 1· подсветите курсором Morrigan, нажмите и удерживайте **Select**, нажмите **Left, left, left, Down, Down, Down, A**.

Игрок 2: подсветите курсором Felicia, нажмите и удерживайте **Select**, нажмите **Right, Right, Right, Down, Down, Down, A**.

*** Играть за Hsien-Ko paper Talisman**

Игрок 1· подсветите курсором Morrigan, нажмите **Select** и переместите курсор, чтобы подсветить Hsien-Ko и нажмите **A**.

Игрок 1 подсветите курсором Felicia, нажмите **Select** и переместите курсор, чтобы подсветить Hsien-Ko и нажмите **A**.

*** Выбрать Devilot.**

Подсветите курсором Morigan, нажмите и удерживайте Select, нажмите **Left, Left, Left, Down, Down, Down, A** в то время как таймер отобьет 10.

SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

*** Быстрый путь, чтобы открыть режим Survival mode.**

Когда вы первый раз включаете GBA и видите логотип CAPCOM, быстро нажмите **Up, Down, Left, Right, Left, Down, Up, B, A, Start**.

*** Выберите свой цвет.**

В игре существует девять цветов для каждого персонажа, которые близки таким же цветам в серии игр Street Fighter II.

A: Цвет по умолчанию, соответствующий классическому цвету Street Fighter II или Super Street Fighter II Jab

L: Другой цвет, соответствует Champion Edition, SSF2 Strong

R: Цвета соответствующие Turbo, SSF2 Fierce

B: Цвета соответствующие SSF2 Short

Select + A: Цвета соответствующие SSF2 Forward

Select + L: Цвета соответствующие SSF2 Roundhouse

Select + R: Цвета соответствующие SSF2 Start

Select + B: Цвета соответствующие SSF2 Secret, те же цвета вы получаете, если нажмете и будете удерживать любую другую кнопку в течение нескольких секунд.

Start: Цвета соответствующие Super Turbo Jab color Даже Akuma и Shin Akuma имеют девять цветов, что означает, что они имеют новые цвета в этой версии, а не в аркадном оригинале.

*** Режим Survival Mode.**

Чтобы открыть режим Survival , в котором вы можете попробовать сыграть на этапах barrel и "car beat up stage" столько, сколько вы хотите, Вы должны закончить игру один раз.

Обратите внимание! Это может называться както по другому в североамериканской версии игры.

*** Режим Time attack.**

Чтобы получить доступ на Time Attack, просто получите около 500-1000 VS очков, или пройдите игру дважды.

*** Открыть Gouki.**

Наберите 5000 очков.

*** Открыть Shin Gouki**

Наберите 9999 очков.

SUPERMAN: COUNTDOWN TO APOKOLIPS

* Уровни 1-7 открыты.

Введите **APIsXp**

TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

*** Стереть данные (только для US версии игры).**

Введите в качестве имени **DEL.DATA**.

*** Стереть данные (только для японской версии игры)**

Введите в качестве имени **DEL_DATA**.

*** Музыкальный тест (только для US версии игры).**

Введите в качестве имени **MUSIC.ON**.

*** Музыкальный тест (только для японской версии игры).**

Введите в качестве имени **MUSIC_ON**.

TEKKEN ADVANCE

*** Секретные костюмы.**

Для получения одного секретного костюма нажмите **Start**. Чтобы получить другой костюм, во время выбора персонажа нажмите **R**.

*** Специальные цвета костюмов.**

На экране со списком персонажей нажмите **Start**, чтобы получить специальные цвета костюмов для каждого персонажа.

*** Открыть Heihachi.**

Чтобы открыть Heihachi, вы должны пройти игру со всеми девятью персонажами на любом уровне трудности. Heihachi появится около Hworang и Paul.

*** Открыть Vs Team Battle**

Чтобы открыть Versus Team Battle, вначале откройте Heihachi, пройдя аркадный режим со всеми персонажами, затем завершите аркадный режим с Heihachi.

TENNIS NO OJI-SAMA

*** Открыть персонажи.**

Завершите Ranking Tournament соответствующее количество раз.

1 раз – Inui

2 раза – Echizen Nanjirou

3 раза – Sakuno

TETRIS WORLDS

*** Управлять The Starscape. (Демонстрируется на титульном экране).**

Нажмите **R**, чтобы увеличить скорость Starscape, и нажмите **L**, чтобы остановить движение, и затем сделайте оборот в другую сторону.

*** Режим Popular Mode.**

В главном меню выберите Marathon. Затем нажмите и удерживайте **L** и нажмите **Start** на экране выбора в режиме Marathon mode.

THUNDERBIRDS: INTERNATIONAL RESCUE

*** Пароль миссии 1, уровня 2.**

Когда вы войдете в секцию паролей, вы увидите 4 картинки, расположите их следующим образом.

Первый - Scott Tracy

Второй - Thunderbird 5

Третий - The Evil Hood

Четвертый Jeff Tracy

*** Пароль миссии 1, уровня 3.**

Когда вы войдете в секцию паролей, вы увидите 4 картинки, расположите их следующим образом

Первый – Tin-Tin

Второй – Lady Penelope

Третий – Tracy Island

Четвертый – Alan Tracy

TIGER WOODS PGA TOUR GOLF

*** Открыть Snake**

Защитите титул полученный в Open Style Championship 5 раз.

TINY TOON ADVENTURES (TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S BAD DREAM)

*** Пароль.**

Пароль последней битвы: **PLUCKY SNEEZER HAMTON**

TINY TOON ADVENTURES: WACKY STACKERS

*** Код хитростей.**

На титульном экране, там где Babs и Buster изображены в радужных кругах, нажмите кнопки в следующем порядке: **UP / DOWN / LEFT / RIGHT / R**, и в верхнем левом углу титульного экрана появится цифровая последовательность 01-10-05. На самом деле, принципиальная важность этих цифр совершенно непонятна. Наверняка этот код дает доступ к звуковому тесту и выбору персонажей. Но возможно и к другим секретным опциям. Это уже вам предстоит выяснить самостоятельно.

TOM AND JERRY: THE MAGIC RING

*** Пароли уровней.**

Находясь в главном меню, выберите <Continue> и затем введите эти пароли на экране ввода паролей, чтобы открыть соответствующий уровень. Если все введено корректно, то вы автоматически окажетесь на выбранном уровне.

2: **3783** 3: **5423**
4: **5348** 5: **5126**
6: **8238** 7: **8143**

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

*** Перескочить уровень.**

Находясь на уровне, поставьте игру на паузу и нажмите: **L, R, Down, Down**. Вы должны возвратиться к игре приблизительно через 5 секунд и затем завершите текущий уровень.

*** Открыть режим Lone Wolf Mode.**

Победите во всех миссиях.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

*** Призовые уровни.**

Если вы подсоедините GameBoy Advance к Gamecube версии Splinter Cell, вы сможете открыть 5 скрытых уровней в GBA версии игры.

*** Открыть призовую миссию 1.**

Вы должны пройти миссии 1-5 с результатом 60% или выше.

*** Открыть призовую миссию 6.**

Чтобы открыть призовой уровень 6, откройте все сейфы в миссиях 1-9

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

*** Коллекция кодов.**

Находясь в главном меню или в меню паузы во время игры, введите следующие коды. Если все сделано правильно, колесо совершит полный оборот или, если вы вводили код из меню паузы, то это меню будет трястись взад-вперед. При вводе кода хитрости убедитесь что кнопка **R** нажата и удерживается вами.

– Без крови – **B, Left, Up, Down, Left, Start, Start**.

– Открыть Spider-Man – **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, Start**.

– Все уровни открыты/максимум денег – **B, A, Left, Down, B, Left, Up, B, Up, Left, Left**.

– Только открыть все уровни – **A, Start, A, Right, Up, Up, Down, Down, Up, Up, Down**.

– Disco Zoom (во время игры) – **Left, A, Start, A, Right, Start, Right, Up, Start**.

– Ползание по стене, а-ля Spider-Man – **Right, A, Down, B, A, Start, Down, A, Right, Down**.

– Установить таймер в ноль (во время игры) – **Left, Up, Start, Up, Right.**

– Happy Blood/Sparks (только в главном меню) – **Start, A, Down, B, A, Left, Left, A, Down**.

– Открыть хитрости **B, A, Down, A, Start, Start, B, A, Right, B, Right, A, Up, Left**.

*** Цветные кровь и Sparks.**

Находясь в главном меню, нажмите и удерживайте **R** и затем нажмите **Start, A, Down, B, A, Left, Left, A, Down**.

*** Отключить кровь.**

Во время игры в любом режиме поставьте игру на паузу и, удерживая **R**, нажмите **B, Left, Up, Down, Left, Start, Start**.

*** Получить Mindy.**

Войдите в главное меню (free skater, career mode и т.д.) нажмите и удерживайте **R** и введите: **A, Left, Left, Up, Right, B, A, Start**. Если все сделано правильно, меню повернется на 360 градусов. Mindy будет теперь выбираемым персонажем.

*** Режим Jet Pack Mode.**

Начните игру на любом уровне, поставьте ее на паузу, нажмите и удерживайте **R** и введите: **Left, A, Start, A, Right, Up, Start** (аббревиатура **LASARUS**). Нажмите и удерживайте Jump (**A**), чтобы полетать после выполнения ollie в воздухе, и Grind (**B**), чтобы зависнуть.

*** Выбор уровня.**

Во время игры в любом режиме поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **R**, нажмите **A, Start, A, Right, Up, Up, Down, Down, Up, Up, Down**.

*** Максимум денег.**

Во время игры в любом режиме поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **R**, нажмите **B, A, Left, Down, B, Left, Up, B, Up, Left, Left**.

*** Установить часы в 0:00.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **R**, нажмите **Left, Up, Start, Up, Right**. Дергающийся экран подтвердит правильность ввода кода. Выйдите из режима паузы и все, что вы желали, свершилось.

*** Заменить Sparks желтыми, красными, оранжевыми и зелеными смайликами.**

Войдите в главное меню (free skater, career mode и т.д.) нажмите и удерживайте **R** и введите: **Start, A, Down, B, A, Left, Left, A, Down**. Если все сделано правильно, меню повернется на 360 градусов.

*** Прогулки по стене со Spiderman.**

Чтобы долго гулять по стенам в образе Spidey введите данный код в главном меню. Нажмите и удерживайте **R**, а затем нажмите **Right, A, Down, B, A, Start, Down, A, Right, Down.**

*** Код для Spiderman.**

Нажмите и удерживайте **R** и **L** и нажмите **Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A, Start**.

*** Открыть все хитрости.**

Чтобы открыть все хитрости: Perfect Balance, Always Special, Режим Stud Mode, Режим Sim Mode, Низкая гравитация, Always Zoom, Slow-Nic, Anime, Shadow, Fugitive, Дискотечный свет, Невидимость, Other Side. Войдите в главное меню (free skater, career mode и т.д.) нажмите и удерживайте **R** и введите: **B, A, Down, A, Start, Start, B, A, Right, B, Right, A, Up, Left**. Если все сделано правильно, меню повернется на 360 градусов.

*** Открыть все хитрости.**

Старый испытанный путь.

Perfect Balance: Пройдите игру на 100% с 1 скейтером.

Always Special: Пройдите игру на 100% с 2 скейтерами.

Stud Mode: Пройдите игру на 100% с 3 скейтерами.

Sim Mode: Пройдите игру на 100% с 4 скейтерами.

Moon Physics: Пройдите игру на 100% с 5 скейтерами.

Always Zoom: Пройдите игру на 100% с 6 скейтерами.

Slow-Nic: Пройдите игру на 100% с 7 скейтерами.

Anime: Пройдите игру на 100% с 8 скейтерами.

The Shadow: Пройдите игру на 100% с 9 скейтерами.

Fugitive: Пройдите игру на 100% с 10 скейтерами.

Disco Lights: Пройдите игру на 100% с 11 скейтерами.

Invisible: Пройдите игру на 100% с 12 скейтерами.

Other Side: Пройдите игру на 100% с 13 скейтерами.

Открыть Mindy: Завершите Gap Checklist, поднявшись до Skatestreet.

Открыть Boston Rooftops: Получите золото во всех соревнованиях с 13 скейтерами.

Открыть Spider-Man: Пройдите игру на 100% с 13 скейтерами, и завершите Gap Checklist, включая Boston Rooftops.

*** Увеличить/уменьшить масштаб.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **R** и нажмите **Left, A, Start, A, Right, Start, Right, Up, Start**.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

*** Награды для режима Career Mode.**

Каждый раз, когда вы проходите режим Career Mode (конечно с различными скейтерами), вы получаете награду:

1-ый раз: Секретный скейтер: Wolverine

2-ой раз: Секретный уровень: The Zone

3-ий раз: Режим Trial Mode

4-ый раз: Дополнительная зона: Speed

5-ый раз: Секретный скейтер: Shaun Palmer

6-ой раз: Дополнительная зона: Rail

7-ой раз: Секретный скейтер: Mindy

8-ой раз: Дополнительная зона: Geo

9-ый раз: Дополнительная зона: Fan

10-ый раз: Режим Stud Mode

11-ый раз: Хитрость: Rail Balance

12-ый раз: Хитрость: Always Special

13-ый раз: Хитрость: Manual Balance

14-ый раз: Пониженная гравитация

15-ый раз: Режим Giant Mode

16-ый раз: Медленное движение

17-ый раз: Режим Tiny Mode

*** Секретный персонаж — Wolverine.**

Успешно пройдите игру в режиме Pro and Sponser mode (все медали, все цели) с одним героем, и Wolverine станет игровым персонажем.

*** Наряды из Tony Hawk's 2.**

Успешно завершите режим Pro Tour со всеми золотыми медалями и всеми целями.

Обратите внимание! Это не всегда срабатывает в US версии игры.

*** Повертеть героя в главном меню.**

В главном меню, чтобы повернуть персонаж вокруг себя, нажмите кнопки **L** или **R**. Этот трик работает также в меню Skate Shop.

*** Открыть дополнительные Trick-слоты.**

Получив золотые медали на 2

уровнях соревнований, вы открываете дополнительные trick-слоты для супердвижений.

*** Открыть режим Sponsor Mode.**

Пройдите игру с одним скейтером, выполняя каждую цель и получая золото во всех соревнованиях на уровнях. Это позволит открыть более сложный режим career mode, с различными местами расположения предметов.

*** Открыть режим Turbo Mode.**

После получения всех gap'ов на всех уровнях (за исключением The Zone), вы откроете режим Turbo Mode. Когда включите его, то увеличите скорость игры в 2 раза, сделав управление персонажем практически невозможным.

*** Просмотреть видеовставки.**

В режиме Career Mode с любым героем выполните все цели в Pro Tour и Sponser Tour и получите все 4 золотые медали, чтобы открыть секретную видеовставку для этого персонажа.

Обратите внимание! Вы не должны получать все очки в статистике, только золотые медали и выполнить все задачи.

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

*** Секретные персонажи.**

Чтобы открыть секретных персонажей (Mindy, Frycook, Momo и Roger), завершите Pro Challenges.

*** Режим турбо.**

Получите все gaps на каждом уровне, за исключением The Zone.

*** Открыть скрытый уровень: The Zone**

Соберите все 90 скрытых packages.

TOP GEAR RALLY

*** Открыть Sienna Octane.**

Завершите первый чемпионат.

TOP GUN: FIRESTORM ADVANCE

*** Пароль уровня 2.**

Введите на экране паролей: **Boat (лодка), Missle (ракета), Boat, Missle**.

*** Пароль уровня 3.**

Введите на экране паролей: **Top View Car (авто — вид сверху), Side View Car (авто — вид сбоку), Tank (танк), Missle**.

*** Пароль уровня 5.**

Введите на экране паролей: **Boat, Top View Car, Jet (самолет), Missle**.

TOUKON RETSUDEN ADVANCE

*** Открыть всех рестлеров.**

Успешно завершите Heavyweight Division для режима Success Mode 4 раза и Junior Heavyweight Division для режима Success Mode 1 раз.

*** Открыть Grappler F, Wrestler K и Wrestler G**

Успешно завершите the Heavyweight Division для режима Success Mode со вторым временем.

*** Открыть Grappler M, Grappler S и The Bat**

Успешно завершите Junior Heavyweight Division для режима Success.

*** Открыть Grappler O, Grappler C, Wrestler M и Wrestler A**

Успешно завершите Heavyweight Division для режима Success Mode с третьим временем.

*** Открыть Masa Saito и Wrestler I**

Успешно завершите Heavyweight Division для режима Success Mode с четвертым временем.

*** Открыть Wrestler H, Wrestler T и Grappler G**

Успешно завершите Heavyweight Division для режима Success первым.

TREASURE PLANET

*** Код уровня 2.**
Введите **RABBIT**

*** Код уровня 3.**
Введите **SUNSHINE**

*** Код уровня 4.**
Введите **Apron**

*** Код уровня 6.**
Введите **Captain**

*** Пароли уровней.**

1 – **mushroom**	2 – **trumpet**
3 – **cloudy**	4 – **rabbit**
5 – **sunshine**	6 – **spider**
7 – **apron**	8 – **rainbow**
9 – **goose**	10 – **england**
11 – **mountain**	12 – **captain**
13 – **snowman**	14 – **witches**
15 – **monkey**	16 – **princess**
17 – **window**	18 – **coconut**
19 – **football**	20 – **concrete**
21 – **elephant**	22 – **phantom**
23 – **dragon**	

*** Пароль стадии 7.**
Введите **WITCHES**

*** Пароль стадии 8.**
Введите **Monkey**

TUROK: EVOLUTION

*** Пароли уровней.**

Area 1 — The Battlefields

1.2 **K8T87 NL46K 6T8K**
1.3 **K8T87 NL46K T7R3**
1.4 – Босс **K8T87 NL46K 4V2T**

Area 2 — Abandoned Subway

2.1 **K8T87 NL46K 7NR1**
2.2 **K8977 N5408 VR0S**
2.3 **K8T77 NL42R 2T74**
2.4 – Босс **K8T77 NL42R 39KV**

Area 3 — Jungle Of Darkness

3.1 **K8T77 NL42R KV41**
3.2 **55987 L5452 V052**
3.3 **5K987 V5452 3678**
3.4 – Босс **5K987 V5452 LV15**

Area 4 — The Fortress

4.1 **5K987 V5452 3K21**
4.2 **5K987 V5452 9VL2**
4.3 **KK987 V2457 TV7L**
4.4 – Босс **KK987 V2457 5RTV**

Area 5 — The Final Frontier

5.1 **KK987 V245T K69L**
5.2 **KK987 V245T 759T**
5.3 **KL987 NT465 364V**
5.4 – 2 x Босса **KL987 NT465 TK8N**

*** Много оружия и полный боезапас.**

Введите в качестве пароля склада (inventory): **K L 9 8 7 N T 4 6 5**

TWEETY & THE MAGIC GEMS (TWEETY TO HEARTY PARTY)

*** Свободные предметы.**

Когда Вы вытянули Туза или 7, Вы можете выбрать карту и выиграть любой предмет, находящийся на карте, которую Вы выбрали. Совершенно свободно!

ULTIMATE MUSCLE: THE PATH OF THE SUPERHERO

*** Открыть Молодого Buffaloman, Молодого Ramenman и сержанта Sgt. Kinnikuman.**

Чтобы открыть Young Buffaloman, пройдите режим Survival Mode на уровне трудности Normal.

Чтобы открыть Young Ramenman, пройдите режим 3 на 3 Mode на уровне трудности Normal.

Чтобы открыть Sgt. Kinnikuman, пройдите режим Survival Mode на уровне трудности Hard.

*** Открыть Молодого King Muscle.**

Пройдите без потерь один раз режим Story Mode на уровне трудности Easy, чтобы открыть молодого King Muscle в режиме Versus Mode.

URBAN YETI

*** Пароли мини-игр.**

HAMSTEAK – Kitchen Manager
PINGPONG – Discus Tournament

YETIRAFT – Sewer Raft Ride
PROVIDER – Chicken Rancher

*** Пароль второй игровой области.**

Чтобы получить доступ во вторую игровую область, после завершения мини-игры Soup Kitchen Mini-Game, используйте пароль **BEATDOWN**.

*** Код странностей.**

На экране паролей введите **BSWSBSWS**, чтобы оказаться на экране со странными цветами, звуковыми эффектами и музыкой.

*** Открыть все.**

Войдите в Continue и введите в качестве имени **TONYGOLD**. Это позволит попасть в меню, в котором можно выбрать уровень трудности, игровой уровень, прослушать музыку и звуковые эффекты игры.

*** Другие пароли.**

BUZZWORD	**FOREWORD**
COOKBOOK	**FEEDBAGS**
DAYBREAK	**SUNLIGHT**
NITETIME	**EASTSIDE**
VENGEFUL	**FRISBEES**
ICESKATE	**DOWNTOWN**
CITYMAPS	**DUMPSTER**
WATERWAY	**TIRETUBE**
SUBURBIA	**HOUSETOP**
CITIZENS	**CHICKENS**
SONGBIRD	

V-RALLY 3

*** Перескочить уровень.**

Когда появится логотип The Fernando Velez и Guillaume Dubail, нажмите и удерживайте: **Up, R, L, A, B**. Когда вы начнете гонку, нажмите: **Up, Select**. Вы автоматически станете первым!

V.I.P.

*** Пароли уровней.**

2: **AWJW**	3: Q4KT
4: **PSLQ**	5: **TQWN**
6: **S3NK**	7: **AM3H**
8: **QKP1**	

WARIO LAND 4 (ADVANCE)

*** Трики для Wario Karaoke.**

❖ Нажмите кнопку **UP** или **DOWN**, чтобы усилить высокие или низкие тона.

❖ Нажмите кнопку **LEFT** или **RIGHT**, чтобы изменить тембр.

❖ Нажмите кнопки **L** или **R**, чтобы сменить CD с зеленого цвета на желтый. Кстати, будет только лирическая музыка.

❖ Чтобы получить доступ к режиму Karaoke Mode на экране карты войдите в опцию Sound Room, выделите опцию Exit, нажмите и удерживайте кнопки **Select, Start, UP, L** и **R** одновременно.

WARIOWARE INC.: MEGA MICROGAME$

*** Несколько триков на экране результатов.**

❖ Когда смотрите результаты и титры, нажмите кнопку **L**, чтобы послушать музыку с более низкими тонами, или нажмите кнопку **R**, если вам не нравятся басы, а любите тона повыше.

❖ Когда просматриваете результаты и титры, можно нажать и удерживать некоторые кнопки, чтобы изменить звук и качество изображения. Если нажмете кнопку **L**, то звук станет как бы более размытым, а если нажмете кнопку **R**, сделаете музыкальное сопровождение более четким и резким. Когда удерживаете кнопку **L**, музыка звучит как будто из-под подушки, приглушенно, а летающие объекты становятся красного цвета. Когда удерживаете кнопку **R** музыка звучит так, как будто проигрываете старый грамофон. А летающие объекты становятся зе-

леного цвета.

❖ Удерживая кнопки направления на D-pad, можно менять форму летающих объектов. Кнопка **UP** превращает их в сердца, кнопка **LEFT** – в букву W; кнопка **DOWN** – в Triforces, а когда удерживаете кнопку **RIGHT**, то они превращаются в логотипы Gamecube.

❖ Когда просматриваете результаты и титры, удерживайте на D-pad кнопки **LEFT, RIGHT, UP** или **DOWN** и тогда звезды изменят свое расположение.

WILD THORNBERRYS: CHIMP CHASE

*** Пароль финальной стадии.**

Введите в качестве пароля **M661M8LB**.

*** Пароли уровней.**

Jungle 2: **4S7JXTJ3**
Jungle 3: **473H1SZD**
Plains 1: **B147T3B2**
Plains 2: **4DZZFB7F**
Plains 3: **Y5TSGWK2**
Arctic 1. **6GRHJ74W**
Arctic 2: **KF3W?6Jr**
Arctic 3: **MR8594NJ**
Outback 1 **8!YJCDH4**
Outback 2: **!!2VKJFS**
Outback 3: **NDC4SJ3S**

WILD THORNBERRYS: THE MOVIE

*** Пароль всех уровней.**

Введите **H B 5 F**.

WING COMMANDER: PROPHECY

*** Корабли Чужих в тактической базе данных (Tactical Database).**

В WC:P для GBA вы можете просмотреть все корабли инопланетян в Tactical Database! Чтобы сделать это, введите следующий код на экране в мигающей надписью <Press Start>· **R, L, A, A, A, B, Up, Left, Down, Right, Up, A**. Если все сделано правильно, экран вспыхнет и вы услышите звуковой сигнал. Теперь в игре корабли Nephilim и Kilrathi будут показаны перед кораблями Confed в Tactical Database!

*** Непобедимость.**

На главном стартовом экране нажмите: **Up, Down, A, B, Left, Right, L, L, R, R, B, A**.

*** Выбор миссии.**

Введите следующий код на экране в мигающей надписью <Press Start>· **Up, Up, L, R, Down, Down, A, A, B, A**. Ели все сделано правильно, экран вспыхнет и вы услышите звуковой сигнал. Теперь терминал истории полета будет показывать любую миссию в игре.

WOLFENSTEIN 3D

*** Все оружие, ключи, полностью заполненные указатели боезапаса и здоровья.**

Нажмите **Start**, нажмите и удерживайте **L + R**, нажмите **A** 1 раз, **B** 2 раза, затем нажмите **A** 5 раз. Если все сделано правильно, он вскрикнет <Yeahh>

*** Проскочить Босса.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **A, B, A, A, B, B, A, A**. Выйдите из режима паузы, чтобы проскочить уровень босса в этом игровом эпизоде.

*** Режим Бога.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **A, A, B, A, A, A, A** и **A**, чтобы активировать режим Бога.

*** Перескочить уровень.**

Поставьте игру на паузу, нажмите и удерживайте **L + R** и нажмите **A, B, A, A, B, B, B** и **A**. Выйдите из

режима паузы, чтобы начать на следующем уровне. Введите этот код на первом уровне, чтобы войти на секретный уровень.

WORMS WORLD PARTY

*** Открыть все оружие.**

Начните игру с любыми установками. В любой момент игры перейдите на экран выбора оружия. Подсветите курсором <Skip Turn> и нажмите **A**, но не активируйте этот пункт меню. Без перемещения вернитесь назад к экрану выбора оружия. Нажмите **L + Down + B**. Пока удерживаете эти кнопки, нажмите **Select** более четырех раз. Должен появится полный список оружия.

WWE ROAD TO WRESTLEMANIA X8

*** Открыть солнцезащитные очки Christian'a.**

Выиграйте любой титул с Christian и его солнцезащитные очки появятся в Shopzone.

*** Открыть футболку Just Bring It.**

Чтобы открыть футболку Just Bring It от Rock'a, выиграйте Royal Rumble, используя The Rock в качестве своего рестлера.

*** Открыть рубашку nWo.**

Чтобы получить рубашку nWo, выиграйте King of the Ring с Kevin Nash.

WWF ROAD TO WRESTLEMANIA

*** Получить все пояса с Raven.**

Введите любой из кодов.

Z1BCD9R4.
H2MBN9R6.
GJLCF5M4.
HKLBP1R6.
GNRHXJ44.

*** Rikishi: 2-ой год, февраль, первая неделя.**

Когда в начале вы делаете выбор между паролем и новой игрой, войдите на экран паролей. Затем вьедите **HBPB7KHC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю февраля (во втором году в соответствии с игровым летоисчислением).

*** Rikishi: август, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **C6X4VXOC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю августа.

*** Rikishi: декабрь, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **HBPOCXWC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю декабря.

*** Rikishi: январь, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **HLSBVTHC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю января.

*** Rikishi: июль, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **CC2V750C**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю июля; прямо после King of the Ring.

*** Rikishi: июнь, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **CLYZ710C**. Вы получите право на второй месяц с Rikishi и приобретете место на первой неделе этого второго месяца.

*** Rikishi: май, первая неделя**

Когда ь начале вы делаете выбор

между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **CLXWV9OC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю мая.

*** Rikishi: ноябрь, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **HBF3M50C**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю ноября.

*** Rikishi: октябрь, первая неделя**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **CQJ4RXHC**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю октября.

*** Rikishi: сентябрь, первая неделя.**

Когда в начале вы делаете выбор между опциями <Пароль> и <Новая игра>, войдите на экран паролей. Затем введите **C6Y7Z50C**. Вы сможете сыграть за Rikishi в первую неделю сентября, прямо после Summerslam.

*** Stone Cold: июль, первая неделя.**

Введите пароль **CLVW33WH** и вы окажетесь на первой неделе июля.

*** Triple H: Все пояса – June of Year 2.**

Введите пароль **Z7BCP878**, чтобы получить для Triple H все титульные пояса и Undertaker в качестве партнера по Tag Team.

*** Triple H: май, первая неделя.**

Введите пароль **BLVWX70H** на экране паролей в режиме Season.

*** Undertaker, 4-ая неделя марта.**

Введите пароль **8GVVV274**, чтобы оказаться на уровне трудности hard с возможностью World Title shot.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

*** 100 жизней.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L** на экране выбора слота и затем нажмите **Right, Right, Right, Right, Right, Right, Right**. Теперь вы будете иметь 100 жизней.

*** Все Power-Ups.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L** на экране выбора слота и затем нажмите **Right, left, Right, Left, Right, Left, Right**

*** Бесконечный Double Jump.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L** на экране выбора слота и затем нажмите **Select, Left, Up, Down, Down, Up, Down**

*** Непобедимость.**

Нажмите и удерживайте кнопку **L** на экране выбора слота и затем нажмите **Down, Up, Down, Down, Up, Down, Select**

*** Восстановление с Claws Extended**

Нажмите и удерживайте кнопку **L** на экране выбора слота и затем нажмите **Right, Up, Down, Right, left, Select, Select**

*** Открыть секретную галерею.**

Чтобы открыть секретную галерею, успешно завершите режим Super Hero.

*** Открыть режим Super Hero.**

Чтобы открыть режим Super Hero, завершите режим Normal.

(SECRET AGENT) XXX

*** Дополнительные призы.**

После завершения уровня 12 появятся титры, в конце титров отправляйтесь в <Extras> за бесконечным здоровьем и боезапасом.

YU-GI-OH! DUEL MONSTERS 6 EXPERT 2

*** Открыть персонажей.**

Bandit Keith – Получите на пять побед больше, чем проигрышей для следующих персонажей: Yugi Moto, Tea Gardener, Joey Wheeler,

Bakura Ryou, Seto Kaiba, Ishizu Ishtar, Rex Raptor, Weevil Underwood, Solomon Moto, Mai Valentine, Espa Roba, Mako Tsunami, Mokuba Kaiba, Maximillion Pegasus, Seeker/Rare Hunter, Strings, Lishto/Rishid, Umbra & Lunis, Arkana, Marik Ishtar и Shadi.

Duke Devlin – Нанесите поражение следующим персонажам по крайней мере однажды: Yugi Moto, Tea, Joey, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu, Rex, Weevil, Solomon, Mai, Espa Roba, Mako, Mokuba, Bandit Keith, Pegasus, Seeker/Rare Hunter, Strings, Lishto/Rishid, Umbra & Lunis, Arkana, Marik и Shadi.

Mokuba Kaiba – Получите в целом 10 поражений.

Maximillion Pegausus – Получите карту Toon World Magic Card

Shadi, Lishto/Rishid и Rare Hunters – Успешно завершите Phantom Pyramid.

*** Открыть опцию Limit Option.**

После соревнований на Pyramid, выиграйте все турниры, в которых требуются ограничения. После этого вы получите желаемую опцию.

YU-GI-OH! DUEL MONSTERS 7: KETTOU TOSHI DENSETSU

*** Увеличить Deck Capacity до 100.**

Введите пароль **98025229** в машину паролей в магазине карт, чтобы увеличить deck capacity до 100.

*** Проверенные карточные коды для Duel Monsters 7.**

Winged Dragon	**877969**
Change Of Heart	**04031928**
Gaia	**06368038**
Giant Soldier of Stone	**13039848**
Great White	**13429800**
Man-eating Treasure Chest	**13723605**
Mystical Elf	**15025844**
Doma The Angel Of Silence	**16972957**
Curse of Dragon	**28279543**
Millennium Shield	**32012841**
Beaver Warrior	**32452818**
Exodia (Head)	**33396948**
Witty Phantom	**36304921**
Mammoth Graveyard	**40374923**
Claw Reacher	**41218256**
Feral Imp	**41392891**
Flame Swordsman	**45231177**
Magical Ghost	**46474915**
Dark Magician	**46986414**
Mystic Clown	**47060154**
Ansatsu	**48365709**
Sorcerer Of The Doomed	**49218300**
Neo The Magic Swordsman	**50930991**
Man-eating Bug	**54652250**
Crush Card	**57728570**
Dragon Zombie	**66672569**
Red Eyes Black Dragon	**74677422**
Monster Reborn	**83764718**
Baron Of The Fiend Sword	**86325596**
The Stern Mystic	**87557188**
Blue Eyes White Dragon	**89631139**
Silver Fang	**90357090**
Celtic Guardian	**91152256**
Book Of Secret Arts	**91595718**
Ancient Elf	**93221206**

YU-GI-OH! THE ETERNAL DUELIST SOUL

*** Получить все карты.**

Чтобы получить по одной из каждой карт, отсутствующих в вашей собственности, победите 1 раз Simon.

*** Ускорить темп поединков.**

Если вам нравится проводить свои поединки в более быстром

темпе, чем обычно, нажмите и удерживайте кнопку **R**. Продолжайте удерживать эту кнопку нажатой во время игры бумага – камень – ножницы пока не решите, кто будет играть первым. Как только начнется поединок, можете отпускать кнопку. Игра теперь будет проходить в два раза быстрее обычной.

*** Открыть персонажей.**

- ❖ Чтобы открыть стадию 2, победите персонажей стадии 1 по 2 раза каждого.
- ❖ Чтобы открыть стадию 3, победите персонажей стадии 2 по 3 раза каждого.
- ❖ Чтобы открыть стадию 4, победите персонажей стадии 3 по 4 раза каждого.
- ❖ Чтобы открыть стадию 5, победите персонажей стадии 4 по 5 раза каждого.
- ❖ Чтобы открыть Grandpa, победите Simon один раз.
- ❖ Чтобы получить Maxamillion P., просто получите карту Toon World.

*** Открыть собрания Extra Booster Packs.**

Чтобы открыть Judge man, Gate Guardian, Relinquished и Blue Millennium Puzzle booster packs, одержите 10 побед на стадиях 1, 2, 3 и 4 соответственно.

Чтобы открыть Harpy Lady, Great Moth, Black Luster Soldier и Green Millennium Puzzle packs, победите всех противников по 10 раз каждого на стадиях 1, 2, 3 и 4 соответственно.

Чтобы открыть Tiger Axe, Garoozis и Blue Eyes Ultimate Dragon packs, одержите победы на стадиях 1, 2 и 3 соответственно.

Чтобы открыть собрание головоломок Golden Millennium puzzle pack, победите Simon один раз.

Все другие собрания получаются после 20 побед над соответствующим противником (собрание-противник):

Blue Eyes White Dragon – Yugi Moto
Exodia – Joey Wheeler
Gemini Elf – Mako Tsunami
Launcher Spider – Mai Valentine
Battle Ox – Umbra & Lumis
Blue Eyes Toon Dragon – Marik Ishtar
Millenium Eye – Kaiba Seto
Buster Blader – Yami Yugi

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION: STAIRWAY TO THE DESTINED DUEL

*** Открыть Bandit Keith.**

Имейте по крайней мере на 5 побед больше, чем потерь каждого персонажа, чтобы открыть Bandit Keith.

*** Открыть Duke Devlin.**

Победите следующих персонажей по крайней мере один раз: Yugi Moto, Tea, Joey, Bakura, Seto Kaiba, Ishizu, Rex, Weevil, Solomon, Mai, Espa Roba, Mako, Mokuba, Bandit Keith, Maximillion Pegasus, Seeker/ Rare Hunter, Strings, Odion, Umbra & Lumis, Arkana, Marik и Shadi.

*** Открыть свободный режим (Free Mode) (Нет ограничений).**

Победите один раз во всех поединках с ограничения.

*** Открыть Ghost Hideout.**

Чтобы открыть Ghost Hideout, победите всех привидений (Ghosts) (т.е. Rare Hunter, Strings, Arkana) хотя бы один раз. После того как вы победите последнее привидение, вы увидите видеовставку с Grandpa Yugi и Tea. Tea будет вести вас, вооружившись, к укрытию призраков (Ghosts Hideout), где у вас состоится поединок. После

этого вы сразитесь с другими призраками (Ghosts/Rare Hunters) пока не достигните финального этапа, где вы столкнетесь лицом к лицу с Marik. После того как вы пройдете Ghosts Hideoul, вы откроете всех Ghosts/Rare Hunters, чтобы бросать вызов любому и играть свободно.

*** Открыть Pegasus.**

Получите карту Toon World. Поищите вокруг города Battle City и Pegasus обнаружиться там в качестве дуэлянта, с которым вы еще не сражались.

*** Открыть Mokuba**

Вы должны проиграть 5 поединков. Не имеет значения, какому дуэлянту вы проиграете поединок.

*** Открыть Shadi и Rare Hunters.**

Успешно пройдите Marik's little Phantom Pyramid.

ZOE (ZONE OF ENDERS): THE FIST OF MARS

*** Другая концовка.**

Концовка 25 scene – Уничтожьте больше врагов, чем Mars Angels в сцене 12.

Концовка 24 scene – Уничтожьте меньше врагов, чем Mars Angels в сцене 12.

ZOIDS SAGA 2

*** 5 скрытых Zoid'ов.**

После того как вы завершите игру (победив последнего босса и просмотрев финальную видеовставку), на титульном экране (с мигающей надписью "press slart"), нажмите следующую комбинацию кнопок (это надо сделать быстро, перед тем как снова начнется стартовая демонстрация): **L, L, R, R, Up, Down, Up, Down, Left, Left, R, R, Right, Right, Left, Up, Start** и вы сможете получить Diablo tiger, Cyclopes Type One и Cyclopes Type Two.

Если введете **R, R, L, L, Down, Up, Down, Up, Right, Right, L, L, Left, Left, Right, Down, Start** и вы сможете получить Gilvader и King Gojulas. Если вы сделали все правильно, то услышите звуковой эффект. Вы можете вводить данные коды многократно.



ADVANCE WARS 2: BLACK HOLE RISING.

В этой серии игры произошли некоторые изменения. В частности, вы теперь использует очки, а не монеты, чтобы сделать покупки в магазине battle maps store. В принципе, приблизительно можно оценить параметры очковой системы.

Очки	Ранг
280-300	S
279-250	A
249-200	B
199-150	C
149-100	D
099-001	E

*** Полезные советы.**

❖ Обязательно нажимайте кнопку **A** до окончания вашего хода, чтобы проверить сумели ли вы отправить в бой все свои подразделения.

❖ Нажмайте кнопкит **A + B + Start + Select**, чтобы перезапустить игру. Если вы до этого не запомнили результаты, то они не сохранятся.

❖ В бою вы можете захватывать вражеские базы, равно как и города.

❖ Если у вас нет пехоты (infantry), чтобы захватить вражескую базу, можете отправить какое-нибудь другое подразделение к вражеской базе, чтобы заблокировать производство вражеских солдат и боевой техники. Естественно, что для этого лучше использовать сильные подразделения, да и боеприпасов должно быть достаточно.

❖ Когда захватываете вражеский штаб, получаете все деньги и базы, которыми владел побежденный враг, а потому, если играете матч и у вас сразу несколько соперников, не пытайтесь уничтожить всю его армию, просто захватите штаб, и этого достаточно.

❖ Чтобы заработать ранг S, в последние дни сражения постарайтесь построить как можно больше боевых подразделений, потратив на это практически все свои финансы, по-

скольку деньги оставшиеся по окончании битвы не сохраняются.

❖ Очень важно запомнить игру незадолго до завершения определенной карты. Однако учтите, что прежде, чем запомнить игру, нужно посмотреть что же произошло с вашими показателями в "последние дни" и если они улучшились, то обязательно запомните игру.

❖ Прежде, чем захватить штаб, взорвать трубу, уничтожить черную пушку и т.д., постарайтесь перебить как можно больше вражеских солдат и техники. Тогда результат будет значительно выше.

❖ Туман войны (Fog of War). Если сможете, выберите в качестве партнера (CO) Соню, она прекрасно видит на дальнее расстояние даже в тумане.

❖ Кое-кто может отключить боевые видеосцены для того, чтобы повысить скорость и динамику игры. Одлнако, учтите, что эти сцены очень важны, поскольку всегда сможете увидеть, кто вас атакует. А в "тумане войны" это играет особенную роль. Если вы знаете, что это: артиллерия, ракеты или линкор, то практически всегда можете догадаться, откуда может вестись огонь: с моря, из леса, из города и т.д.

❖ Пехота, конечно, обладает слабой огневой мощью, но играет подчас чрезвычайно важную роль, поскольку способна быстро перемещаться на большое расстояние, отлично видит даже в тумане, так что если использовать ее разумно, например, для выполнения разведывательых операций, то она будет очень эффективна.

❖ Пехотинцы не только прекрасно обороняются, они также успешно захвытывают города, а кроме того, поскольку отлично видят даже в тумане, их очень эффективно использовать в горах.

❖ Если вы прячетесь в горах или в лесах, то вражеские подраделения вряд ли вас заметят, разве только если окажутся рядом с вами. Поэтому здесь целесообразно устанавливать дальнобойщиков. Однако, учтите, что враг может тоже использовать аналогичную тактику и, кроме того, компьютер иногда может разглядеть ваши отряды, даже если они прячутся в горах. А вот в лесах можете чувствовать себя в полной безопасности.

❖ Ракетные башни (Missile silo). Рактные башни – очень мощное оружие, однако надо быть осторожным, когда используете их, поскольку это нужно сделать лишь один раз в каждой битве. Если используете ракетный удар слишком рано, когда вражеская армия еще не успеет развернуться, то нанесете лишь незначительные повреждения. Однако, если промедлите, то пехота врага может захватить ваши ракетные башни. Или же ваши подразделения вступят в бой с врагами, и тогда в случае ракетной атаки нанесете удар по своим. Ракеты бьют по площадам, имеющим форму ромба. Смотрите схему:

X
X X X
X X X X X
X X X
X

❖ Трубопроводы (Pipelines). Трубопроводы снабжают топливом заводы, армию Black Hole Army`s. Трубы очень большие, а потому блокируют проходы, причем даже аэропланы не могут пролететь мимо, хотя стрельбу по навесной траектории (а не прямой

наводкой) вести можно довольно успешно. Такие трубопроводы можно уничтожить, используя обычные бомбардировщики и Md.tank.

CRASH BANDICOOT: THE HUGE ADVENTURE

Известный злодей Neo Cortex и его приспешники снова занялись своими грязными делишками. На этот раз они разместили драгоценные камни в стратегических точках нашей планеты, чтобы усилить мощность их специального луча shrinking ray, который уменьшит Землю до размера обычного фрукта. Теперь вам предстоит должен преодолеть 20 увлекательнейших и довольно сложных уровней, собрать кристаллы и драгоценные камни и таким образом вернуть родной планете нормальные размеры, а заодно снова расправиться со злодеем Кортексом и его бандой.

*** Советы и подсказки.**

❖ Если не можете запрыгнуть в нужное место, даже выполнив двойной прыжок, не огорчайтесь. Нажмите кнопку **DOWN**, чтобы пригнуться, а уж затем выполните двойной прыжок и тогда прыгните чуть-чуть повыше. Кстати, можете выполнить вначале slide, а уж затем прыжок и добиться аналогичного эффекта.

❖ В режиме Time Trial используйте turbo на всем уровне, останавливайтесь лишь когда это необходимо, т.е. для выполнения прыжков и уничтожения врагов. Не забывайте захватывать ящики времени, как только их увидите, и такм образом добьетесь отличных результатов.

❖ Каких-нибудь полезных советов для того, чтобы отыскать все платиновые реликты, нет, только опыт и практика поможет вам в этом.

❖ В режиме Trial очень важно знать, как быстро и без помех расправиться с самыми опасными врагами, иначе потеряете очень много времени. Изучайте их слабые и сильные стороны, придумывайте эффективные тактики и стратегии, и результаты не замедлят сказаться.

❖ Старайтесь, чтобы у вас были, по крайней мере, две маски Aku Aku, обеспечивающие неуязвимость. Тогда, как только закончится действие одной маски, вы сможете активировать сразу же и вторую и тем самым продлить состояние собственной неуязвимости.

*** Месторасположение камней.**

В игре встретите два типа камней: прозрачные камни и цветные камни. На каждом уровне есть по крайней мере один прозрачный камень, который вы обнаружите разбив все ящики на этом уровне. На некоторых уровнях может оказаться два таких камня, а на некоторых один прозрачный и один окрашеный. Для того, чтобы добыть второй прозрачный камень на тех уровнях, где их два, необходимо вначале обнаружить первый окрашенный камень, а затем найдете второй прозрачный. Ниже мы укажем где находятся окрашенные камни, а также вторые прозрачные камни на тех уровнях, на которых они имеются.

❖ Синий камень (Уровень 10). Необходимо обладать специальной способностью, которая называется Tornado Spin, иначе этого камня не добыть. Когда подойдете к нитровыключателю (!), встаньте на него, затем выполните прием Tornado Spin так, чтобы приземлиться на трех металли-

ческих блоках. Повторите этот маневр еще пару раз, одновременно прикончив аистов, и вскоре увидите синий камень, который плавает на пружинистых блоках. Используя этот блок, допрыгните до нужного камня, а далее закончите уровень как обычно, чтобы сохранить его.

❖ Зеленый камень (Уровень 13). Зеленый камень обнаружить, пожалуй, легче всего. Левее места старта на подводном уровне, камень как раз и обнаружите, но он заблокирован металлическими ящиками. Продвигайтесь по уровню, пока не доберетесь до выключателя (!). Активируйте его, затем плывите обратно к тому месту, где находится камень. Появится ящик со взрывчаткой TNT, взорвите его. В результате сдетонируют и другие ящики со взрывчаткой, находящиеся за металлическими блоками, а вы сможете проплыть в образовавшийся проход и взять камень. Чтобы сохранить его, необходимо, как обычно, успешно завершить уровень.

❖ Красный камень (Уровень16). Когда встанете на выключатель (!) и таким образом взорвете все ящики на уровне, спрыгните влево и приземлитесь на пружинистый блок внизу. Прыгните еще дважды вниз на металлические блоки, используйте платформу, чтобы перебраться на другую сторону, где и найдете красный камень. Теперь вам предстоит взять его, вернуться обратно, подняться в главную часть уровня, затем успешно завершить его, и таким образом сохраните камень.

❖ Желтый камень (Уровень 20). Возле штабеля нитро находится spinner. Используйте его, чтобы закрутиться налево и приземлиться на круглой платформе. Возможно понадобится несколько попыток, чтобы выполнить этот прием точно, а оттуда быстренько сделайте двойной прыжок и прескочите на металлический блок слева, затем дальше к пружинистому блоку. Подпрыгните как можно выше, нажмите кнопку **LEFT** на D-pad, а затем быстренько нажмите кнопку **B**, чтобы выполнить вращение torbado и перелететь к трем металлическим блокам. Маневр очень сложный, и если удастся сделать его с первой попытки, можете считать себя настоящим гроссмейстером. Далее двойной прыжок к следующему пружинистому блоку, там и найдете желтый камень. Дальше остается лишь завершить уровень, и таким образом камень останется у вас.

❖ Уровень 3 (второй прозрачный камень). Когда вы найдете на 16-м уровне красный камень, платформа с камнем на третьем уровне станет прочной. От расселины на главной дороге прыгайте вниз, далее налево через три ямы с шипами, пока не подойдете к платформе с красным камнем. Взойдите на нее и, когда платформа будет подниматься наверх, запрыгните на пружинистый блок; дождитесь, когда приблизится платформа, движущуяся направо; перескочите на нее, продвигайтесь вправо, убейте парочку аистов и стрелка, хватайте второй прозрачный камень и возвращайткись на движущиеся платформы к пружинистому блоку. Поднимайтесь наверх, преодолейте остальную часть уровня как обычно, доберитесь до плиты на выход, которая доставит вас обратно на главный уровень, а закончив его, сохраните камень.

❖ Уровень 6 (второй прозрачный

камень). Практически в самом начале уровня увидите платформу с синим камнем чуть выше пингвина. Вы сможете попасть на нее, если только до этого на 10-м уровне добыли синий камень. Дождитесь, когда пингвин встанет на левой стороне платформы; прыгайте, оттолкнитесь от его головы и взлетите на эту платформу. Пройдите через нее, подойдите к самому краю, спрыгните вниз, отыщите полярного медведя на платформе внизу, пробирайтесь до конца этой зоны, где и найдете второй прозрачный камень как раз перед плитой на выход. Возьмите его, завершите уровень, и камень останется у вас.

❖ Уровень 8 (второй прозрачный камень). После того, как добудете зеленый камень на 13-м уровне, сможете отыскать второй прозрачный камень на 8-м уровене. Возле плиты на выход на этом уровне в лавовом озере увидите платформу с зеленым камнем. Выполнив двойной прыжок, перескочите на нее, пройдите направо, пока не подойдете к расселине в полу, над которой перекладина. Спрыгните в эту расселину, приземлитесь на пружинистый блок в низу, соскочите чуть вправо, чтобы приземлиться на пружинном ящике, и таким образом разобьете его. Ликвидируйте и остальные ящики, поднимаясь обратно наверх к перекладине, которую ранее видели раньше. По ней перебирайтесь обратно налево, где увидите на платформе 12 ящиков. Обязательно разбейте их, отправляйтесь дальше направо и, когда подойдете к блокам, плавающим в лаве, взорвите их с помощью ящиков со взрывчаткой TNT Запрыгните на перекладину, дождитесь, когда шипастый враг уберется с дороги; пробирайтесь мимо второго шипастого врага, затем идите направо, пока не доберетесь до деревянного пружинистого блока. Используйте его, чтобы добраться до второго камня; разбейте пружинистый блок и таким образом на вашем счету будут все 47. Скомбинируйте их с ящиками, которые вы заполучили на главном уровне, и второй прозрачный камень ваш.

❖ Уровень 12 (второй прозрачный камень). После того, как добудете желтый камень на 20-м уровне, сможете добыть и второй прозрачный уровень на 12-м уровне. Пройдя один из контрольных пунктов, обнаружите фрукт в расселине. Спрыгните вниз, приземлитесь на блоке, затем двойным прыжком перескочите на следующий. Выполнив tornado spin, пересетесь на очередной блок, а затем по крупным платформам доберетесь на платформы, на которой находится камень. Взойдите на нее. В вашем распоряжении будет летающитй мотоцикл. Кстати, здесь 85 ящиков, все их нужно разбить, они идут все в общий зачет, но ни в коем случае не пытайтесь разбивать ящики с нитро. Когда доберетесь до конца, держитесь поближе к нижней части экрана, хватайте второй прозрачный камень до того, как стадия завершится. А закончив успешно уровень, завершите игру.

*** Секреты.**

❖ После того, как добьетесь 100% результата (т.е. соберете все кристаллы, камни и золотые реликты), если вернетесь и снова разделаетесь с Кортексом, то сможете сыграть один дополнительный уровень, где вас будет преследовать отвратительный монстр. Когда доберетесь до

конца этого уровня, найдете еще один камень и таким образом выполните игру на 101%.

✣ На летательных уровнях могут возникнуть сложности, и иногда не удастся разбить все ящики. Если же вы выстрелите в баллон, несущий часы (time trail clock), и они свалятся вниз, то это будет засчитано, как один из ящиков, а следовательно, вы можете смело пропустить один из ящиков на этом уровне. На результате это совершенно не скажется.

DRIVER 2

*** Секреты.**

— Уровень Чикаго (безопасное место).

Выберите опцию Driveng Game, затем режим Survival и уровень Чикаго. Следуйте указаниям и быстро доберертесь до безопасного места. Таким образом успешно завершите режим буквально за 10 минут. Оторвитесь от полицейских, мчитесь вперед, сверните во второй поворот налево, дальше по улице до конца, выезжайте на правую пешеходную дорожку, езжайте прямо, на максимальной скорости мчитесь по склону, перелетите через реку, приземлитесь в доках и, если сделаете все праввильно, то полицейские в своих машинах свалятся в реку и утонут. Теперь смело паркуйтесь и ждите в доках, пока не закончится лимит времени.

— Уровень Рио (безопасное место).

Выберите опцию Driveng Game, затем режим Survival и уровень Рио. Оторвитесь от полицейских и езжайте к дому Васкеса. Полицейские здесь не появятся, так что можете не волноваться, и в этом случае сумеете закончить уровень приблизительно за 10 минут. Чтобы добраться до безопасного места, оторвитесь от полицейских, езжайте прямо до конца, сверните налево, следуйте дальше по извилистой улице до перекрестка, на нем сверните налево и тут же быстренько направо. Далее сверните на вторую дорогу направо и проследуйте по дороге к дому.

EARTHWORM JIM

В один прекрасный день ворона преследует червя. Черяка зовут Джим, и сегодня ему удалось ускользнуть, а ворона нажралась грязи.

Тем временем в космическом пространстве Psy-Crow преследует маленький космический корабль, пилот которого похитил неразрушаемый суперкосмический киберскафандр. Псай-Кроу обгоняет этот корабль и бросается в лобовую атаку, достает оружие, а пилот корабля достает еще более мощное оружие. И тут Псай-Кроу принимает вызов и достает чудовищное орудие. Пилот корабля, понимая, что карта его бита, умоляет о пощаде, но Псай-Кроу, получивший приказ от своей дьявольской королевы уничтожить похитителя любой ценой, дает залп. В результате корабль разлеатется в мелкие клочья, а скафандр, который уничтожить нельзя, мягко опускается на планету, которая по непонятному стечению обстоятельств оказывается нашей Землей.

Тем временем червяк Джим очень рад. Он снова в безопасности. Ему удалось увернуться не только от ворон, но и от копыт коров. Он посматривает то влево, то вправо, надо всегда быть наготове. Судя по всему, ворона убралась восвояси, и Джим возвращается к своей обычной жизни. Ползает по кладбищу, уворачвается

от коров, копается в своем любимом "добре" В общем, делает все то, что делают обычные навозные червяки. И тут неожиданно сверху обрушивается огромный космический киберскафандр. Видимо, в этот день Джиму страшно везло, он оказывается в шейном отделе скафандра, и тут этот суперскафандр начинает как бы взаимодействовать с телом червяка. С невероятной скоростью происходят чудовищные эволюции, и Джим неожиданно осознает, что он может управлять этим скафандром, и таким образом мы являемся свидетелями удивительного червя – Earthworm Jim!

Джим внимательно изучает скафандр и обращает внимание на какую-то красную штуку в боковой его части. Это на самом деле плазменный бластер. Он достает его из кобуры и начинает нажимать разные кнопки, не понимая, что это такое. А тем временем ворона, правда на довольно приличном расстоянии, не потеряла надежд хорошо позавтракать червяком. Когда Джим обнаруживает, какая из кнопок является курком, нажимает на нее, и мощный плазменный залп приевращает ворону в кучку пепла. Ситуацию надо обдумать. Джим прислоняется к дереву, он не осознает гигантской мощности скафандра. В результате дерево обрушивается на останки вороны, а наш герой соображает, что жизнь принципиально изменилась, и теперь он совсем не безопасный червяк. Неожиданно он слышит какие-то звуки в отдалении. Оказывается, Псай-Кроу, этот межгалактический охотник, приземлился как раз в том самом месте, где упал тскафандр. Выглянув из-за сломанного дерева. Джим видит, как Псай-Кроу беседует со своей кролевой, судя по всему, он рассказывает ей, что скафандр находится гле-то совсем поблизости. Королеве скафандр совершенно необходим, помимо его удивительных свойств, королева считает, что она в нем выглядит даже красивее, чем ее сестра – принцесса, сидящая в настоящий момент в тюрьме, куда она сама ее и затащила. Джим понимает, что хорошего от этой парочки ждать не приходится, и ему неожиданно приходит мысль, что он должен отыскать принцессу, спасти ее прежде, чем Псай-Кроу обнаружит его и замечательный скафандр.

*** Секреты.**

❖ Используйте Whip Swing, атакуйте сверкающий предмет и получите power-up, обеспечивающий 100% мощность вашего скафандра.

❖ Загляните в секретное место hamsters hiding spot и получите два mega bursts.

❖ Отправляйтесь в зону правее заправочной станции, увидите еще одну станцию и, если спуститесь вниз, то получите энергию и shot bursts.

❖ Продвигаясь вверх по трубе, держитесь правее и найдете дополнительную жизнь.

*** Советы и подсказки.**

❖ Ни в коем случае не оставайтесь долго на одном и том же месте, особенно когда встречаетесь с Черными Призраками. Тогда врагам не так легко будет вас подстрелить.

❖ Стреляйте расчетливо, экономьте, тогда во время схваток с боссами у вас не будет проблем с боеприпасами.

❖ Атаки Whipping иногда значительно эффективнее, чем стрельба. К

сожалению, не всегда удается их использовать.

✣ Не бойтесь спрыгивать в неизвестный провал. Как правило, здесь есть где приземлиться и избежать падения в бездну.

✣ Когда висите на веревке, нажмите кнопку **UP**, чтобы подтянуться наверх, и возможно сможете избежать повреждений.

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

*** Уровень трудности Master.**

Если одержите победу в сериях Pawn series, Bishop series, Knight series на уровне трудности Expert в режимие Grand Prix, то получите доступ на уровень трудности Master для тех серий, в которых сумеете добиться успеха.

*** Секретные машины.**

Машины Dirty Joker.

Одержите победу в сериях Clear Pawn, Knight, Bishop на стандартном уровне трудности.

Машина Stingray.

Одержите победу в сериях Clear Pawn, Knigh и Bishop на уровне трудности Expert.

Машина Silver Thunder.

Успешно завершите серию Clear Queen на уровне трудности Expert.

Машина Falcon MkII.

Одержите победу в одной из серий на уровне трудности Master.

Машина Fighting Comet.

Одержите победу в сериях Clear Pawn, Knight, Bishop и Queen на уровне трудности Master.

Чтобы получить доступ к Jet Vermillion, вначале вам должны стать доступны все другие машины и трасса Championship Circuit, ну а затем закончите каждую серию на каждом автомобиле на уровне трудности Master или успешно завершите чемпионат 255 раз.

FINAL FIGHT ONE

*** Советы и подсказки.**

✣ Чтобы заполучить целую кучу драгоценных камней, а также предметов, дающих вам дополнительные очки, просто повернитесь спиной к предмету, который вы намереваетесь уничтожить, быстренько развернитесь и врежьте по нему. Поступите так, например, с первой бочкой на втором уровне. Подойдите к ней, повернитесь спиной, немедленно развернитесь и врежьте по ней как следует.

✣ Возможно вы уже знаете, что если постоянно нажимать на атакующую кнопку, Guy или Cody сразу наносят врагу несколько ударов кулаком, а затем завершают комбинацию мощным ударом ноги или апперкотом и таким образом буквально отшвыривают врага. Однако в большей части случаев врагу все-таки удается встать, и он снова бросается в атаку. Однако, есть способ убить врага раз и навсегда, выполнив непрерывную комбинацию, которая позволит полностью лишить противника энергии, не давая ему никаких шансов. Быстренько нажимайте без перерыва атакующую кнопку и, как только первые три удара попадут в цель, быстренько повернитесь в другую сторону, чтобы ударный апперкот или удар ногой попал как бы в воздух. Затем снова повернитесь к сопернику и продолжите атаки. Сопернику, получившему повреждения, нужно некоторое время, чтобы прийти в себя, что происходит довольно быстро. Поэтому когда повернетесь опять лицом к врагу, то как

раз и сможете провести следующую серию атак и таким образом это будет как бы цепная непрерывная комбинация. Подобный прием отлично действует в схватках с боссами. Причем в случае, если освоите его хорошо, можете победить практически любого соперника за 20-30 секунд, а сами никаких повреждений не получите.

❖ По ходу игры вы зарабатываете боевые очки. Без них вряд ли вам удастся "раскрыть" все секреты. Для этого понадобится около 2000 очков. А секреты очень ценные. В частности, секрет Extra Lives позволяет вам иметь 9 дополнительных жизней. Секрет Stage Select. Дает возможность выбрать для игры любой уровень с 1 по 6. Опция Color Charge. Позволяет изменить цвет персонажа, а также получить доступ к Alpha Guy и Alphha Cody. Опция Rapid Punch. Удерживая кнопку удара (punch), нанесете подряд несколько быстрых ударов.

GADGET RACES

*** Медали.**

Первую медаль завоюете, когда завершите все зоны. Вторую медаль получите, когда соберете все "корпуса" Третью медаль получите, когда соберете все двигатели (engines). И наконец, четвертаю и последнюю медаль получите, когда соберете все "детали"

GAUNTLET: DARK LEGACY

*** Советы и подсказки.**

❖ Победить Skorne очень трудно, благодаря его способности атаковать самонаводящимися "черепами" Когда такой череп летит прямо на вас, увернуться от него трудно, но если вы быстро выполните "крутую" петлю, то череп некоторое время пролетит по прямой и не успеет среагировать, а когда все-таки развернется, чтобы продолжить атаку, то времени уже не будет, и он исчезнет. Других атак у боса нет и поэтому, если вам удастся увернуться от черепа, молотите его со всей мочи, используя дальнобойные атаки или настойки, если вы, конечно, колдун (wizard).

❖ Босс Garm очень похож на Skorne. Он также владеет единственной атакой – Огненными Шарами. При этом выпускает сразу несколько одновременно. Пожалуй, та же самая стратегия, что и против предыдущего босса будет вполне эффективна. Маневр придется выполнять значительно чаще, поскольку шаров много. И ни в коем случае не горячитесь, не пытайтесь закончить схватку очень быстро, иначе вам не избежать огненных шаров.

GOLDEN SUN

*** Управление.**

Кнопки на D-pad – выбор в меню, битвы, разговоры.

Кнопка **A** – да, подстверждение, следующая команда.

Кнопка **L**, **R** – следующая команда.

Кнопка **B** – нет (no), возврат к предыдущей команде.

— Управление во время ходьбы.

Кнопки на D-pad – перемещение персонажа.

Кнопка **A** – переговоры, вход в игровые меню.

Кнопка **Select** – вход в игровые меню.

Кнопка **Start** – режим паузы.

Кнопки **L**, **R** – использование заранее выбранной команды.

Кнопка **B** – бег, возвращение на-

зад. В принципе, управление в этой игре достаточно простое, и никаких проблем возникать не должно.

— Режим Regular Play.

Большую часть времени вы проводите именно в этом режиме. Ваш герой заходит в различные города, леса, подземелья, выполняя те или иные задания. Беседует с разнообразными людьми, использует энергию Psyenergy, что позволяет вам менять даже ландшафт. Например, убрать камни со своего апути и тем самым добраться до нужного места по значительно более короткому маршруту. В некоторых случаях дает возможность устранить, казалось бы, непреодолимые препятствия. Когда вы находитесь возле "защищенных" городов или деревень, то практически на каждом шагу вас можнт поджидать опасность, неожиданно появиться враг. В общем, все время нужно быть начеку.

— Режим World Map.

По характеру игрового действия он мало чем отличается от режима Regular Play. Вот только вы не можете беседовать с людьми и обследовать деревни. Вместо этого режим World Map (который будет доступен вам после того, как захватите первый замок) позволяет очень быстро перемещаться из одного места в другое, запросто будете проходить сквозь густые леса. К сожалению, вода и горы остаются серьезными препятствиями. Время от времени также происходят сражения с врагами.

— Режим Battle Screen.

В этом режиме, как и в большинстве ролевых игр, вы увидите специальное игровое окошко, где ваши союзники сражаются с различными врагами, встреченными на их пути. У вас есть возможность выбрать ту или иную опцию. Например, атаковать врага, взять предмет и т.д. Естественно, что вы можете выбрать персонажи для участия в том или ином раунде. Понятно, что "быстрые" персонажи должны атаковать первыми, а когда враг бросится в атаку, то тут и те, кто помедленнее, могут проявить свои возможности. Подобные циклы боевых действий продолжаются до тех пор, пока вы или враги не будут убиты. Кстати, у каждого персонажа свой уровень HP, и нужно внимательно следить в каком состоянии его здоровье. А вот очки PP соответствуют уровню энергии (Psynergy). Когда уровень HP снижается до нуля, то персонаж погибает, и его можно спасти только специальными оживляющими предметами или же воспользоваться джином. Он тоже может оживить погибшего. А вот когда заканчиваются очки Psynergy, то персонаж не может больше использовать магически атаки. Во всяком случае те, для которых требуется большее количество очков, чем осталось у него. Однако, ситуация не безнадежна. Если найдете энергетический камень, то и восстановите уровень психической энергии вашего героя.

— Города и деревни.

В каждой деревне или городе вам превым делом предстоит отыскать гостиницу, где за небольшую плату можете передохнуть и полностью восстановить уровень HP и PP ваших персонажей, но запомните, что если у какого-то из персонажей HP ноль, и вы его не оживили, то к сожалению, его уровень не восстановится, а значит его надо вернуть к жизни. Возможно он погиб от яда или от враже-

ского заклинания, так что вам предстоит отыскать храм, в котором будет сидеть старик, и вот он-то, за значительно большие деньги, чем те, которые вы платите гостинице, сможет как раз полностью поправить все показатели вашего отряда. Кроме того, необходимо заглянуть в оружейные магазины, где можете приобрести самые современные и мощные атаки, а также усилители брони. Лучше всего, конечно, покупать самое дорогое оружие и броню для каждого из своих товарищей, денег не жалейте, старайтесь это сделать в каждом городе, поскольку тогда будете в полной боевой готовности и значительно легче справитесь с врагами. Кроме того, в каждом из городов и деревень есть магазинчик, в котором продают различные предметы. На самом деле магазин этот не очень полезный, поскольку по ходу игры будете находить врагов и длбывать у них различные предметы. Впрочем, есть и другие способы их приобрести.

— Джины (Djinn).

Джины, это "мелкие" персонажики, однако роль их в игре очень велика. Джинов, а их около 30, можно заполучить, сражаясь с ними. Встретите их на лоне природы. Джин обладает способностью изменять персонажей, его приемы, а также тип. Кроме того, они могут наделить различных персонажей разнообразными способностями, а значит у вас есть возможность поэкспериментировать и подобрать наилучшую комбинацию для конкретной ситуации. Тогда вы можете "вызвать" чрезвычайно мощную элеметную атаку, используя различные комбинации, и нанести врагам сокрушительный удар. Когда сражаетесь с джином, и он убежит, тут же выйдите с экрана, немедленно возвращайтесь и продолжите бой.

— The Arena.

Чтобы добраться до арены, выберите опцию Battle вместо опции Load Zaved Game, нажав кнопку **A** на экране главного меню. В этом режиме можно использовать файл Clear Data, на котором вы запоминали игру после того, как ее завершили. Выбрав этот файл, чтобы осуществить загрузку, не удивляйтесь – окажетесь в вестибюле. Здесь не будет никаких монстров или головоломок, но вы также и не заработаете экспериментальных очков, не найдете предметов, не приобретете здоровье, даже если будете сражаться с врагами. Это по существу тренировочная зона, где можно сражаться с врагами и даже с друзьями. Так что если хотите, подойдите к девочке у стойки чуть северозападнее двери и можете сразиться в режиме Monster Ballte или Linked Battle против другого игрока.

— Monster Battles.

Поговорите с девушкой у стойки, войдите в круг между столов и увидите перекладину, ведущую к лестнице, доступ к которой открыт. Так что спокойно можете подниматься наверх. Во время сражения в этом режиме опытных очков, как мы уже говорили, не заработаете, но удовольствие получите безусловно. Здесь, кстати, встретитесь с монстрами или монстрообразными боссами, с которыми уже сражались в загруженном вами запомненном файле. Когда побеждаете монстра, возвращаетесь снова в круг в вестибюль и получите вопрос: хотите ли снова сразиться? Продумайте заранее план схватки, это поможет

вам одержать больше побед. Если прервете схватку с одним из последующих моснтров, то придется начать все сначала. Победив всех монстров и монстрообразных боссов, увидите очень странных чудищ, а главное мощных. В их числе боссы, мимики, могучие чудовища с острова Crossbone Island. Сразитесь с ними, постарайтесь победить. Запомните те или иные тактические приемы или выработанную стратегию, тогда по ходу игры ваша задача значительно упростится. Результаты ваших достижений, которые фиксируются в Monster Battle Consecutive Win Record, в принципе, никакого ощутимого влияния на характер игрового действия не оказывают. Возможно, если все-таки удвастся победить всех чудищ, может быть и появятся какие-то интересные повороты в игре. Однако нашим экспертам это еще не удавалось.

— Режим Link Battles.

Пожалуй, этот режим один из самых увлекательных, и как только вы завершите игру, вам предоставляется возможность принять участие в очень интересном соревновании. Однако, прежде чем переходить к стратегии, сделаем несколько предварительных замечаний. Три самых левых персонажа примут участие в схватке. Чтобы поменять характер персонажа, войдите в опцию Status, нажмите кнопки **L** и **R**, чтобы изменить порядок. Побеседуйте с девушкой у стойки, сделайте свое предлоджение и затем повторите его снова, когда противник (друг) примет ваше предложение, а затем пройдите в белый круг и попадете на боевую арену. Битва продолжается 15 секунд после того, как соперник сделает свой ход. Если вы не успеете за это время выбрать соответствующую команду для тех или иных своих товарищей, то они будут лишь оборонятьcя. Используйте любые приедметы по ходу боя, поскольку в этом режиме вы не потеряете никаких предметов, которые по ходу обычного игрового действия расходуются, т.е. исчезают после их использования. Заключите соглашение со своим противником Outlaw Psy Crystals, и если у вас и у соперника высокий уровень, то использование Psy Crystals может значительно продлить схватку и сделать ее намного интереснее.

— Дополнительные стратегические замечания.

Отключите звук перед началом схватки, тогда ваш соперник не услышит, что вы намереваетесь сделать: атаковать или контратаковать, ваши планы будут ему недоступны. Ну а если не отключаете звук и услышите, что ваш противник деактивировал всех своих джинов, то будьте готовы сами немедленно использовать атаки summons.

В самой первой схватке активируйте standby. Как ни странно, это слово обозначает как активировать, вывести на боевую позицию, так и держать в резерве, чтобы у вас было, по крайней мере, три атаки summons 4-го уровня и тут же их используете в самом начале боя. Для соперника этом может быть неожиданно, и он не приготовится к обороне. А в последующих сражениях эту тактику использовать не нужно. Вместо этого попытайтесь обдурить вашего противника и перед самым началом схватки включите звук. Тогда он услышит, что вы всех джинов привели в боевую готовность (Standby), а когда начнется

сражение, используйте заклинание, повышающее ваши показатели, в то время как противник, испугавшись ваших атак, приготовится к обороне. У вас будет достаиточно времени и, когда поднимете до максимума свои показатели, вот тогда смело атакуйте в следующем раунде, используя атаки summons. Вряд ли он будет способен их отразить.

Совершенно обязательно иметь хотя бы одну атаку summon 4-го уровня, поскольку тогда сможете нанести врагу 200, а то и 300 HP повреждений и почти наверняка таким образом ослабите его и сможете одержать победу. Обычно, когда противники опытные, схватки продолжаются достаточно долго, а потому надо обязательно выбрать удобный момент, чтобы восстановить уровень HP и PP после того, как используете те или иные атаки summon или атакующие заклинания.

Джины Kite и Flash, пожалуй, самые полезные в этом режиме. Постарайтесь использовать их практически все время. Кстати, заклинание Break также очень эффективно в этом режиме, и если ваш враг потратит почти все отпущенное время на то, чтобы повысить уровень своих показателей, немедленно испоьзуйте заклинание Break, и вся его работа пойдет насмарку, поскольку показатели вернутся на прежний уровень.

GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE.

Управление в этой игре практически такое же как и в первой версии игры.

— Города и деревни.

По ходу игровых действий в затеряной эре вам предстоит частенько посещать города и деревни. Здесь в гостиницах (Inn) вы можете отдохнуть, переночевать за небольшую плату, в результате полностью восстановите уровень HP и PP для всех персонажей, за исключением тех, которые были убиты, и уровень HP у них ноль. По ходу игры стоимость гостиницы слегка возрастет. Обязательно поговорите с человеком у стойки, чтобы он разрешил вам переночевать. Время от времени можете побеседовать и с другими жителями гостиницы, узнаете от мних очень интересную информацию и получите полезные предметы. В храмах (sanctum), которые обнаружите в каждом городе, сможете оживить погибших персонажей, у которых уровень HP ноль. Можете снять заклятие с кого-нибудь их товарищей, т.е. удалить колдовской предмет (cursed item). Побеседуйте с монахом, сидящим за столом, и он оживит вашего персонажа или снимет заклятие. И, наконец, обязательно загляните в магазины, где продается оружие и различные предметы. Приобретите самую мощную броню, вооружение и предметы, позволяющие повысить уровень показателей ваших персонажей. Кстати, в магазине можно не только купить, но и продать и отремонтировать очередные предметы. Иногда в деревне или городе может быть несколько магазинов.

— Босс стратегия.

Босс: Chest Braters.
Место схватки: Замок Kandorean Temple.

Это первый босс, которого встретите в затерянной эре. Приматы обожают частенько использовать предметы, повышающие уровень здоровья и других показателей, а потому вы

можете использовать в этом бою даже персонажей, у которых уровень HP невысокий, и не торопиться лечить их, поскольку вряд ли все три обезьяны будут атаковать одновременно. Они будут заняты своим здоровьем. Кроме того, уровень здоровья HP у обезьян невелик, около 150 очков. Убить их нетрудно. Феликс должен обязательно вывести на боевую позицию джина Echo, чтобы в самом начале боя он мог выполнить атаку summon. Дженна будет атаковать псиэнергией (Psynergy) поражая сразу нескольких врагов, а Шеба использовать атаку Lightening.

Босс: King Scorpion.
Место схватки: пустыня Yampi Desert.
Уровень HP: 1050-1100.
Предметы, которые обронит босс: сосуд (Vial) и камень Scoop Gem.
Опытные очки (EXP): 440.
Монеты (Coins): 228.

Королевский Скорпион довольно серьезный противник. Атаки очень опасные, могут нанести серьезные повреждения, а потому внимательно следите за уровнем здоровья своих персонажей, все время подлечивайте их. Все ваши джины в начале сражения должны быть на боевом посту (on standby) и выполнить атаки summons уже в самом начале сражения. Далее Феликс должен заняться лечением, Дженна проводить атаки с Summoning, используя псиэнергию (Fume Psynergy) или такие лечебные предметы, как растения (Herbs) или орехи (Huts). Ну а Шеба, атаку Plasme Psynergy, а по обстоятельствам использовать джинов и атаки suumons. Самое важное, не позволить никому из вашего отряда погибнуть. Старайтесь почаще использовать растения, в дальнейшем они вам мало понадобятся, и учтите, что у Скорпиона высокий уровень HP, так что на быструю победу рассчитывать не приходится.

Босс: Briggs.
Место схватки: Alhafra.
Briggs:
Уровень HP: 1000.
Sea Fighter:
Уровень HP: 200.
Оброненные предметы: сосуд (Vial).
Exp: — 689*
Монеты: — 1411
**** Примечание. Количество заработанных опытных очков и монет зависит от того, сколько морских монстров Sea Fighters сумеет вызвать на помощь Briggs.***

Сражение будет очень трудным, если вы отправитесь в Alhafra сразу же после пустыни Yampi Desert. Желательно предварительно заглянуть в Air's Rock. Необходимо иметь, по крайней мере, 12-й уровень и как можно джинов. Бой будет чрезвычайно трудным. Против вас реально три противника, но угрозу представляет лишь сам Briggs. При этом он может оживлять своих погибших товарищей, так что всю свою боевую мощь сконцентрируйте на нем. Все джины должны быть на боевом посту (Standby) и атаковать при первой возможности. Когда первоначальные атаки (summoning) будут завершены, Феликс тут же должен использовать джина и атаку (summon), а Джена заклинание Cannon, что позволит Феликсу прове-

сти мощную атаку Zagan Combination Summon. Шеба особенно эфективна, когда проводит плазменную атаку (Plasma). Однако совсем не глупо дать ей побольше лечебных предметов. Хотя она и не очень сильный персонаж, но если часто будет использовать джинов, то уровень HP у нее снизится, а это опасно. Против пиратов эффективны любые атаки. Неважно кто и как атакует, так что в принципе просто используйте самые мощные возможности вашего боевого арсенала. Кстати, остерегайтесь мощной атаки мечом самого маленького пирата. Эта атака особенно опасна, когда Бриггс и поддерживающий его монстр Sea Fighters одноверeменно атакуют кого-нибудь одного из ваших товарищей. Остерегайтесь также атаки Oil Drop, которую он частенько использует. В случае успеха весь отряд может получить очень большие повреждения. После того, как с Бриггсом будет покончено, двух остальных противников прикончите довольно быстро. Используйте мощные атаки Psynergy, а также джинов, и эта фаза сражения быстро закончится.

Босс: Bandits.
Место схватки: Возле Marda, после разговора с Karst.
Bandit (бандит):
HP: —350.
Thief (вор):
HP: —200.
Оброненный предмет: Golden Boots (золотые башмаки).
EXP: 366.
Монеты: 521.

Пожалуй, это одна из самых легких схваток в игре. Бандиты вообще слабаки по сравнению с другими боссами, так что будет достаточно атак Psynergy, и победа не заставит себя ждать, понадобится всего несколько раундов. Вряд ли они смогут убить кого-нибудь из ваших.

Босс: Aqua Hydra.
Место схватки: Ваш корабль.
HP: —2750.
Оброненные предметы: Vial (сосуд).
EXP: 963.
Монеты: 1612.

В этом бою все джины должны быть наготове (Standby), и вам предстоит уничтожить гигантского спрута, используя в самом начале summon. В частности, Феликс атаку третьего уровня Earth, Джена атаку четвертого уровня Fire и так далее. У вас должно быть, по крайней мере, две атаки Summons 4-го уровня, и тогда сможете нанести повреждения от 500 до 800 очков этому отвратительному чудищу. После первого мощного залпа гидра сумеет нанести серьезные повреждения вашим товарищам, поскольку у них показатели заметно снизятся после атак и придется "подзярядить" своих джинов, а на это нужно время. Во втором раунде используйте Феликса и Пирса в качестве лекарей, а Джен должна использовать атаку Fume Psynergy, Шиба мощнейшую Lightening Psynergy, и как только показатели товарищей восстановятся, Феликс тут же должен провести атаку Ragnorok, Джена продолжать использовать Fume Psynergy, а Шеба поочередно подлечивать заклинанием Impact Феликса и Джену. Пирс также должен своевременно поправить здоровье тех, кто получит

особо серьезные повреждения. Когда наступит подходящий момент, Феликс или Джена снова должны использовать джина, чтобы подзарядиться и продолжить атаки summons. Поскольку Гидра не имеет очень мощных атак, то одержите победу без особых проблем.

Босс: Serpent.
Место схватки: Gaia Rock.
HP: —3000-3500.
Оброненные предметы: Sand.
EXP: 1995.
Монеты: 2989.

Если 4 огонька не сверкают на этом змее, то битва в принципе невозможна. Придется вернуться обратно, поразвлекаться, а затем уже повторить попытку. Когда все 4 камня засверкают на змее, то приготовьтесь к тяжелейшему сражению. Все джины должны быть наготове. В самом начале боя Феликс Шеба и Пирс должны использовать свои "натуральные" атаки summon. Любые атаки типа Jupiter очень жффективны против змея, а любые атаки типа Venus особого эффекта не оказывают. Преимущественно используйте джинов и атаки Summon в исполнении Шеба. Феликс атакует Ragnarok, Джена занимается лечением, а Пирс по ситуации использует заклинание Shade. Шеба должна подзарядиться как следует, чтобы провести мощные атаки summon, нанося при этом до 1000 HP повреждений. Внимательно следите, чтобы все остались живы. Феликс должен больше заниматься лечением, атаки временно отложить, особенно, если у кого-нибудь низкий уровень HP. Остерегайтесь ядовитого дыхания змея, поскольку можно получить серьезное отравление, и не забывайте, что змей в каждом раунде подлечивается на 30 HP В принципе, это не так уж много, тем более, что ваше заклинание обладает мощностью до 1000 HP

Босс: Avimander.
Место схватки: Champa.
HP: —4000.
Оброненные предметы: Potion (настойка).
EXP: 2176
Монеты: 1330.

В этом бою у вас должно быть четыре джина наготове для Феликса и Шеба. Джена должна использовать своего джина по максимуму, чтобы иметь возможность в нужный момент выполнить мощное лечебное заклинание Healing Aura. Джин Пирса также должен быть наготове, поскольку он очень эффективен против этого босса. В первом раунде выполните атаки summon (кроме Джены, которая сама должна атаковать врага, поскольку очень быстрая и куда ловчее, чем Avimander). Ну а далее Феликс использует Ragnarok, Джена лечебную ауру Healing Aura, Шеба выполнит поочередно заклинание High Impact и Resist, а Пирс использует своего джина, чтобы подзарядить атаку Summon. Когда Пирс сможет выполнить вторую атаку summon, она будет настолько мощной, что нанесет боссу свыше 1300 HP повреждений. В принципе, сражение будет несложным, тем более, что у соперников нет особо мощных атак.

Босс: Poseidon.
Место схватки: The Sea of Time.
HP: 5000.

Оброненные предметы: Кристалл Psy Crystal.
EXP: 2930.
Монеты: 3762.

В начале боя 4 джина Шеба должны быть на боевой готовности, а Пирс и Феликс должны держать своих джинов наготове. Вооружите Феликса трезубцем (Trident), поскольку Посейдон не получит никаких повреждений, если вначале не проведете атаку трезубцем. Используйте оборонительные и лечебные заклинания, а Феликс должен использовать трезубец, для чего нужно войти в меню предметов и использовать в опции Trident, т.е. на самом деле реально вы ведете как бы виртуальную атаку, после чего Посейдон станет уязвим и получит порядка 200 HP повреждений. Продолжайте использовать аналогичным образом трезубец, Феликс должен делать это в течение всего боя, Шеба использует атаки Summons во втором раунде, а затем заклинание Impact и Resist, чтобы полностью до максимума восстановить показатели Фкеликса, ну а затем использовать Psynergy или джина. Джена в нужный момент, когда кто-нибудь из персонажей получит серьезные повреждения, выполнит заклинание Healing Aura. В противном случае атаки Summons или атакующего джина. При этом у нее должно быть 4 Mars Djinn, иначе она не сможет выполнять заклинание Healing Aura. Пирс использует в течение боя своего Djinni Shade. Посейдон проведет три атаки в каждом раунде, а потому надо очень вниматльно следить за здоровьем и своевременно лечить раненых. При этом Феликс должен обязательно экипировать четвре Venus Djinn, чтобы мог оживлять своих персонажей, которые погибнут. Действовать нужно рассчетливо, не торопиться. Тише едешь – дальше будешь.

Босс: Моара.
Место схватки: Конец дороги Trial Road.
Моара:
HP: 3000.
Knight (рыцарь):
HP: 2000.
Оброненные предметы: Hover Jade.
EXP: 3340.
Монеты: 2870.

Уделите внимание расстановке своих персонажей. Феликс, Шеба и Пирс должны иметь по крайней мере 4 джина наготове, чтобы выполнить атаки summon уже в первом раунде. Не повредит, если Пирс своего джина Shade Djinni будет держать наготове, так же, как и Джена. Каждый персонаж должен выполнить соответствующие атаки: summon – Феликс, 4 Earth и т.д. Причем уже в первом раунде, а Джена должна атаковать или использовать заклинание Eclipse, тем самым резко снизить атакующую мощь врага. Во втором раунде Джена обязательно должна поправить здоровье всего отряда лечебным заклинанием, Феликс использовать Ragnerok и Oddysee% чтобы разделаться с парочкой охранников. Шеба постоянно использует лечебные заклинания Resist или High Impact, а Пирс в каждом раунде Flash type Djinni. Постарайтесь вначале уничтожить Моапа. Это залог успеха.

Босс: Agatio and Karst.
Место схватки: Маяк Jupiter Lighthouse.
Agatio:

HP: 4200-4300.
Karst:
HP: —3000.
Оброненные предметы: Dark Matter.
EXP: 5813.
Монеты: 9020.

На самом деле, этот бой совсем необязателен. Если потерпите поражение, игровое действие, тем не менее, продолжится, а вот если победите, то получите кучу опытных очков, монет, а также очень ценный предмет Dark Matter. В сражении могут участвовать лишь Феликс и Пирс, так что вдвоем придется нелего. Феликс и Пирс должны использовать атаки Obyssey and Diamond Berg Psynergies, соответственно, а после двух раундов атак, Джена присоединится и примет учасьтие в бою. В основном ее участие сводится к своевременному лечению. Чуть позже и Шеба присоединится к отряду. Она должна использовать Djinn, Summons и мощную Psynergy. атакуя обоих противников. В дальнейшем Пирс должен использовать Shade Djinni, в то время как Феликс продолжать атаковать врагов и использовать Obyssey. Внимательно следите за здоровьем по ходу боя, поскольку Агатио обладает очень мощной способностью восстанавливать энергию и время от времени проводит мощные атаки Summon. Ни в коем случае уровень PP Феликса не должен снизится, иначе Карст способен уничтожить его одной атакой, и нужно будет его частенько оживлять, на что придется тратить драгоценное время. Остерегайтесь атаки Карста Djinnfest, которой он может "вырубить" по одному джину у каждого персонажа за раз. В принципе, если будете действовать осмотрительно и продуманно, то сможете победить. В первую очередь атакуйте Агатио, а затем уже разделайтесь с Карстом, используя Mercury Djinn и атаки Summons.

Босс Mini-Dragons.

На самом деле это сражение несложное. Соперники послабее обычных боссов, но, конечно же, сильнее рядовых врагов. Миа и Джена в основном должны заниматься лечением, а другие персонажи использовать атаки summons и Djinn. В принципе драконы не имеют мощных атак, так что вряд ли им кого-нибудь удастся убить. Вначале сконцентрируйте свои усилия на маленьком драконе. Он послабее, да и не сможет нанести серьезных ранений, а затем уже займитесь большим драконом, уничтожив его мощнымии атаками summons.

Босс: Doom Dragon.

Это главный босс игры, и сражение вряд ли будет напоминать вечернюю прогулку в парке. В бою используйте Исака, Феликса, Миа и Джен. Джины должны быть в боевой позиции, и постарайтесь, чтобы к этой схватке все персонажи пришли с хорошими показателями. Слабаки в этом бою наверняка погибнут. Так что здоровье должно быть на максимуме, не пожалейте лечебных предметов. Если хотите, распределите соответственно показателям имеющиеся у вас лечебные предметы. В частности, настойки, кристаллы Psy и священные перья, чтобы не опасаться за их и свое здоровье. Снарядите Мио Flash-like Djinni. В принципе можете сами продумать стратегию этого боя, но целесообразно Исака и Феликса использовать в атаке в каждом раунде.

Снабдите одного из них трезубцем Trident, а другого мечом Sol Blade. Его вы добудете в маяке Mars Lighthouse. Миа должна использовать Flash-like Djinni в каждом раунде, ну а Джена непрерывно лечить, используя Psynergy, хотя в некоторых случаях она может оказаться бессильной, поскольку враг использует anti-Djinni Psynergy. Хорошо, если Миа или Джена смогут использовать лечебную энергию Psynergy. Очень важно, чтобы здоровье всех членов вашего отряда было на высоте, поскольку в каждом раунде дракон проведет четыре мощных атаки. Вначале, правда, они не очень опасны. Серьезных повреждений не наносит, но по ходу боя постепенно становятся все мощнее и мощнее. В частности, он будет использовать атаку Summon, а что еще более опасно, заклинание "Put All Your Djinn On Rest" и тем самым вырубят ваших джинов. Это обычно происходит после того, как он как бы посылает на себя ярко-желтый луч света, повреждений не получает, ну а вам, конечно, становится совсем худо. Чрезвычайно трудно защищаться сразу от Anti-Djinni Psynergy и Summon. Однако, если у Феликса и Исака уровень PP максимальный (за этим нужно следить), то запросто их можно будет оживить. Однако время от времени и другие персонажи могут быть убиты, причем совершенно неожиданно. И не забывайте, что дракон может использовать прием Flash-like. В результате ваши атаки практически не нанесут ему никаких повреждений. А когда вторая голова трехглавого дракона взорвется, начнутся главные неприятности. Не следует слепо атаковать. Своевремнно обороняйтесь, постоянно оживляйте погибших персонажей, ну а здоровенькие пусть непрерывно атакуют. У Doom Dragon высоченный уровень HP, а потому битва продлится очень долго. Не торопитесь, вряд ли вам удастся заметно ускорить события. Терпение и выдержка, вот залог успеха.

*** Подсказки.**

❖ Когда соберете всех джинов в игре Golden Sun и Golden Sun 2, отправляйтесь в Contigo, используйте телепортационный круг в центре города и попадете в призовое подземелье Bonus Dungeon. Однако, запомните, у вас должны быть все джины.

❖ Если у вас есть файл Clear Data и пустой файл, выберите опцию New Game, а после того, как перепишите результаты или выберите ответ "Нет" (т.е. не будете этого делать), На экране появится запрос, хотите ли вы сыграть в легком режиме Easy mode. Выберите отверт "Нет", и тут же получите вопрос, хотите ли сыграть в трудном режиме (Hard Mode). На этот раз выберите ответ "Yes" (т.е. да).. Режим Hard мало чем отличается от обычного режима Regular, за исключением того, что враги намного сильнее.

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING

*** Секреты, подсказки, трики.**

❖ Чтобы получить доступ к опции Extra 1 на экране главного меню, необходимо успешно завершить класс для начинающих Beginner`s, а такж Middle (средний) и с высокой скоростью (High Speed Classes) в режиме Championship, завоевав золотые кубки в каждом из классов.

❖ Чтобы получить доступ к опции Extra 2 на экране гдавного меню,

необходимо закончить все классы трудности в режиме Championship, завоевав в каждом классе золотой кубок (Gold Cups).

❖ Чтобы получить доступ ко всем автомобилям на титульном экране, удерживайте кнопки **L** и **R**, нажмите одновременно кнопки **UP** и **LEFT** (диагональ) на D-pad, а затем кнопку **B**. В качестве подтверждения услышите характерный звук. Теперь вам будут доступны все автомобили.

❖ Чтобы получить доступ ко всем трассам, на титульном экране удерживайте кнопки **L** и **R**, нажмите кнопки **UP/RIGHT** (диагональ) на D-pad, а затем кнопку **B**, услышав характерный звук, можете принимать поздравления, вам доступны все трассы.

❖ Чтобы получить доступ ко всем тюннинговым деталям, на титульном экране удерживайте кнопки **L** или **R**, нажмите диагональ **DOWN/RIGHT** на D-pad, а затем кнопку **B**. Если услышите зхарактерный звук, значит все тюннинговые детали вам доступны.

❖ Чтобы получить доступ к режиму Extra 1 (Go Kart), на титульном экране удкерживайте кнопки **L** и **R**, нажмите кнопку **RIGHT** на D-pad, а затем кнопку **B**. Если услышите характерный звук, значит трик набран правильно, и опция Extra 1 появится на главном меню.

❖ Чтобы получить доступ к режиму Extra 2 (Indy Car), на титульном экране удерживайте кнопки **L** и **R**, нажмите кнопку **LEFT** на D-pad, а затем кнопку **B**. Характерный звук подтвердит правильность владения кода, и опция Extra 2 появится на главном меню.

❖ Чтобы получить доступ ко всем машинам, трассам и дополнительным опциям, на экране главного меню введите следующий пароль: **+vMN ?T/6 /NRR vMR8**

❖ Чтобы просмотреть титры на титульном экране, удерживайте кнопки **L** и **R**, нажмите кнопки **UP** + **B**, и тут же на экране появятся титры.

❖ Доступ к дополнительной опции Extra 1 Option. Чтобы получить доступ к этой опции, на главном меню необходимо закончить гонки в классах Beginner, Medium и High Speed в режиме Championship и желательно, конечно, завоевать золотые, серебряные или бронзовые медали.

❖ Доступ к дополнительной опции Extra 2 Option. Чтобы получить доступ к этой опции на главном меню, необходимо закончить гонки в классах Begginer, Medium, High Speed и Professional в режиме Championship. При этом необходимо завоевать золотые кубки на всех трассах, иначе ничего не получится.

GT ADVANCE 2: RALLY RACING.

*** Управление.**

Кнопки на D-pad – перемещение в меню, поворот влево или вправо по ходу гонки.

Кнопка **A** – подтверждение выбора в меню, ускорение по ходу гонки.

Кнопка **B** – отмена выбора в меню, торможение по ходу боя.

Кнопка **L** – переключение на нижнюю передачу по ходу гонки, если используете ручное переключение скоростей (Manual), что в принципе не рекомендуется.

Кнопка **R** – переключение на верхнюю передачу в гонке. Кнопка **Start** – выход на титульный экран, пауза по ходу гонки.

Кнопка **Select** – не используется.

*** Режимы.**

— **Режим World Rally.** Главный режим игры. Здесь вы можете приобрести огромный игровой опыт, цель в этом режиме – закончить как можно быстрее каждый из трех отрезков. На первом отрезке (Leg 1), необходимо занять, по крайней мере, 9-е место, иначе на второй отрезок просто не будете допущены. На втором отрезке необходимо попасть в шестерку, а на третьем в тройку, только тогда получите награду. За первое место получаете золото, за второе серебро, за третье – бронзу. Кроме того, за первое место обычно получаете новую машину. Всего 14 раундов, в каждом из которых три испытательных "отрезка" Гонки проходят буквально по всему миру, но если сумеете завоевать золото во всех гонках в режиме Normal Mode, то получите доступ к более сложному режиму Expert Mode.

— **Режим Time Trail.** В этом режиме вы должны на масимальной скорости пройти любую трассу в любой стране, на которую получили доступ, используя любой доступный вам автомобиль. Цель в этом режиме – показать рекордный результат на круге. Если это удается, то ваше имя будет занесено в список рекордсменов (Records) в экране опций (Options).

— **Режим Single Race.** В этом режиме вы можете принять участие в любой гонке, к которой получили ранее доступ, и можете выбрать любой отрезок, на котором хотите гоняться.

— **Режим Practice.** Вполне понятный режим. Здесь можно выбрать любой автомобиль и тренироваться на нем сколько душе угодно.

— **Режим License.** Здесь можно получить три типа лицензий соответствующих вашему водительскому искусству. Лицензии В. А и S. Для получения лицензий (кроме лицензии S), необходимо выполнить 5 испытаний, и если получите золото в каждом из них, то заработаете новый автомобиль. Кроме того, вы не можете попытаться завоевать следующую лицензию, если не получили предыдущей. А чтобы заавоевать золото, необходимо показать время, по крайней мере, на 2 минуты меньше лимита времени. Для завоевания серебра нужно показать время на 1 секунду лучше лимита, а для бронзы достаточно бувально долей секунды. Но учтите, что при любом испытании ни в коем случае нельзя слететь с трассы.

— **Режим Co-Driver.** В принципе, это очень интересный режим, хотя многие с ним справляются с большим трудом и даже не получают удовольствия. Режим этот станет доступен после того, как завоюете золото в каждой гонке World Rally race. Гонки в этом режиме проходя своеобразно. Вы не за рулем, а отдаете лишь инструкции пилоту. Собственно, это и объясняет название режима. Что касается ускорения, торможения – это не ваше дело, компьютер сам справляется с этой проблемой. А вы должны успеть сообщить пилоту, насколько труден приближающийся поворот. Есть три варианта Easy (легкий), Medium (средний) и Hard (трудный). И конечно, сообщить о том, поворот этот налево или направо, нажав соответствующие кнопки на D-pad. Нажав кнопку **LEFT** один раз, посылаете сообщения на Easy Left, нажав кнопку дважды, даете указание Medium Left, а нажав трижды, Hard Left. Аналогично с поворотами направо. После того,

как дали соотвествующие указания, нужно успеть нажать кнопку **A**.

— **Режим Options.** В этом режиме увидите 5 "иконок" Records. Здесь фиксируются рекордные результаты на любом отрезке, в любой гонке. Сюда же включаются результаты, показанные в режиме Time Trial. Sound. Понятно, что здесь вы можете изменить громкость музыки и звуковых эффектов. Ну а если хотите, можете просто отключить музыку. Delete. Понятно, что можете стереть запомненный файл. Load. Загрузка запомненного файла. Это нужно делать всякий раз, когда вы включаете игру. Save. Запоминание ваших достаижений по ходу гонок. Если добились какого-нибудь, хотя бы минимального успеха, обязательно запомните это, иначе они будут утеряны безвозвратно. Режим Link. Используется для игры в режиме несколькольких игроков.

GT ADVANCE 3: PRO CONCEPT RACING

*** Полностью завершить игру.**

Чтобы полностью завершить игру, вам необходимо завоевать золотые медали на всех трассах в режиме Championship на всех трассах, в том числе, получить все лицензии. Тогда получите доступ к режиму Expert. Там нужно сделать все то же самое, но уже в этом более сложном режиме, где противники намного сильнее, а лимит времени значительно жестче. После этого получите доступ к трем дополнительным режимам (Extra mode): Radio Con (trol), Kart и Wireframe. Далее вам предстоит заново пройти все трассы в сверхбыстром режиме Quick Race и, наконец, когда получите шесть последних автомобилей в режиме Drift Combo, то как раз и успешно завершите игру. При этом в вашем распоряжении будут все автомобили, все тюнинговые детали, все дополнительные режимы и трассы.

*** Советы по вождению.**

Самое главное в игре, это отличное пилотирование машин, без этого вам никогда не добиться успеха. Надеемся, что кое-какие подсказки будут полезны.

— **Drifting.** Это, так называемое, проскальзывание автомобиля, специальная техника при которой происходит занос хвостовой части машины, и если после прохождения поворота вам удастся вновь точно вывернуть ее на трассу, то сэкономите изрядное время. При этом, если не научитесь выполнять этот прием, практически никогда не сможете добиться успеха в игре. Во-первых, потому что не сможете получить все лицензии, а во-вторых, этот прием абсолютно необходим в режиме Drift Combo. Чтобы технично выполнить этот прием, когда начинаете поворот, притормозите, а затем резко прибавьте газ. Иногда, правда, если скорость достаточно велика, а поворот не очень крутой, можно и не тормозить, все равно машину слегка занесет.

— **Тактические приемы.** В принципе есть несколько тактических схем, которые могут оказаться полезными на различных трассах. Можно действовать очень агрессивно, но для этого необходимо иметь очень быстрый автомобиль, и лучше всего подобную тактику реализовывать на круговых трассах. В частности, в режиме Quick Race, пожалуй, другая тактика не позволит вам завоевать такие потрясающие машины, как Fairlady Z

Z32. В принципе, если вы достаточно опытный гонщик, можете забыть про тормоза и нестись, как ошалелый, по всей трассе, не обращая внимания ни на виражи ни на соперников. Иногда такой стиль срабатывает. Ну а можно действовать значительно осторожнее, и здесь уже объяснений не требуется. Во всяком случае, можно порекомендовать этот стиль начинающим гонщикам. В противном случае они просто не добьются успеха. Грубо говоря, повороты на трассах можно разделить на три типа нормальных и на два типа совершенно ненормальных. Синие повороты очень легкие. Можно назвать их easy corners, т.е. легкий поворот. Оранжевые повороты средней сложности, а красные повороты, это или шпильки (hairpins) или просто трудные повороты (hard). S-образные повороты (S-Bend). Обычно являются как бы комбинацией. Например шпильки и поворота средней трудности (mid). Chicane. На самом деле, выглядит устрашающе. Вы можете смело мчаться по ней по диагонали, ничего страшного не случится.

— Техника прохождения поворотов в режиме AT. Синие повороты, как вы уже догадались, опасности не представляют, так что можно проходить их на полной скорости. Желтые повороты также не очень сложны. Скорость снижать не следует, тормозить тем более, но иногда совсем неглупо чуть-чуть сбросить газ. Оранжевые повороты заметно труднее. Во всяком случае, требуют серьезного внимания и хорошей техники. Удерживайте газ, проходите повороты с использованием проскальзывания, почти наверняка придется в нужный момент все-таки притормозить, чтобы вас не вынесло с трассы и не потерять сцепления с дорожным покрытием. Конечно, красные повороты самые трудные. Как правило, эти повороты типа шпильки, буквально на 180 градусов. Тормозить нужно на расстоянии двойной длины автомобиля от красно-белых полосатых участков поворота. Необходимо, конечно же, выполнять проскальзывание, своевременно нажимая на газ и притормаживая.

— Техника прохождения поворотов в режиме MT. Синие повороты никакой опасности не представляют, когда управляете машиной MT car. Желтые также не опасны, действуйте точно так же, как и в случае автомобилей AT car. Оранжевые повороты для автомобиля MT будут поопаснее. Нужно, конечно, поддерживать скорость и даже в случае, если не нажмете на тормоз, то машину все равно начнет заносить при прохождении поворота и где-то приблизительно в районе апекса этого поворота нужно обязательно притормозить и переключиться на более низкую передачу, затем снова поддать газ, притормозить немного, чтобы выровнять автомобиль и удерживать сцепление с дорожным покрытием. Когда почувствуете, что автомобиль снова подчиняется вам, переключитесь на более высокую передачу и полный вперед.

Темно-оранжевые повороты – самые сложные. Тормозить нужно приблизительно на расстоянии в три длины автомобиля до входа в поворот и, конечно, переключиться на боле низкую передачу. Затем, удерживая прежний уровень акселератора, с заносом пройдите поворот, в районе

его середины притормозите, перейдите на более низкую передачу в случае необходимости, а когда выровняете машину и почувствуете, что она вновь в ваших руках, переключитесь на более высокую передачу, пройдите поворот до конца, а уж затем прибавляйте скорость.

*** Типы трасс.**

В игре четыре типа трасс, и естественно, что каждая из них имеет свою особенность.

– Круговые трассы (Circuit): Обычная круговая гоночная трасса, стенок нет, на обочине трава. На самом деле, есть, конечно, препятствия, но они расположены достаточно далеко, так что врезаться в них можно только лишь слетев с трассы.

Highway: Широкое шоссе, достаточно много сложных поворотов и неожиданностей. В общем, как это часто бывает на федеральных трассах. В режиме Championship гонки здесь происходят ночью. В противном случае они совершенно бессмысленны, слишком много транспорта.

- City (городская трасса): В некотором смысле напоминает гонки на шоссе, только, естественно, что дороги уже, а неприятности поджидают на каждом углу.

Winding: Этот тип трасс напоминает слаломную трассу горнолыжника. Сплошные шпильки и шиканы. Конечно, большую скорость развить не удается.

*** Погода.**

В игре три типа погодных условий.

Первый тип Fine – хорошая погода. Практически никакого влияния ни на технику, ни на тактику пилотирования не оказывает.

Облачно (Cloudy) – Видимость может быть похуже, небо затянуто облаками, иногда даже может закапать небольшой дождь, но в принципе никакой опасности.

Дождливо (Rain) – Вот тут надо резко менять характер пилотирования машины, покрытие становится очень скользким, и стоит лишь чуть проявить неосторожность, как прощай золотые медали, а вы улетаете с трассы.

*** Время суток.**

Полдень (Noon) – отличная погода, прекрасная видимость, управлять автомобилем очень легко.

Вечер (Evening) – Естественно, видимость похуже, затемно темнее, на небе красные закаты, но, в принципе, ничего страшного.

Ночь (Night) – Вот тут действительно могут быть неприятности, тем более, что все машины движутся с дальним светом. К счастью, это игра, в противном случае аварии не избежать. В общем, надо быть осторожным.

*** Замечательная машина.**

Чтобы заполучить автомобиль Lexus SC430, на экране выбора режимов выберите опцию Drift-Combo и выполните подряд 10 заносов. Когда количество таких заносов в конце будет подсчитано, и их окажется не менее 10, то наградой будет замечательная машина.

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

*** Секреты.**

❖ Чтобы получить доступ к Dizzy, играйте в режиме survival, пока не получите сообщения Dare Devil и тогда сразитесь с золотой Dizzy. Когда одержите победу, она станет игровым персонажем. Ее имя появится на экране выбора персонажа.

❖ Чтобы получить доступ к

Testament, играйте в режиме Survival, пока на экране не появится послание Dare Devil. Сразившись с Golden Teslament и победив его сможете использовать в дальнейшем в качестве игрового персонажа, его имя появится на экране выброра персонажа.

❖ Чтобы открыть дополнительный режим для персонажа, вы должны "победить золотую" версию в режиме Survival, и как только это сделаете, получите возможность, выбрать его экстра-версию, причем с новыми приемами и "суперами"

JET GRIND RADIO

*** Секреты.**

❖ Чтобы получить доступ к ядовитому Джему, успешно завершите все уровни Kogane-Cho, завоевав ранг Jet ranking.

❖ Чтобы получить доступ к профессору K, как игровому персонажу, успешно завершите игру, закончите финальную стадию, запомните игру, и теперь профессор K может быть выбран в качестве игрового персонжа в Jet Set Radio. Обнаружите его между Garam и Beat на экране выбора персонажей. Кстати, он танцевать не будет, как другие, появится лишь его фото.

KONAMI KRAZY RACERS

*** Секреты.**

❖ Чтобы со старта вырваться вперед, удерживайте кнопку **A** до того момента, как появится четвертый световой сигнал, и начнется гонка. Если сделаете все точно, то сразу вырветесь вперед и почти наверняка одержите победу в этой гонке.

❖ Чтобы получить доступ к зеленому Bear Tank (от Rakuga Kids), прежде всего нужно обнаружить алмаз на трассе Cyber Field 2. Это последняя трасса в чемпионском кубке в режиме grand prix. Практически в конце трассы увидите этот алмаз, хватайте его и тогда сможете использовать персонажа в качестве своего гонщика в последующих соревнованиях.

❖ Чтобы получичть доступ к Ebisumaru, вначале "откройте" Bear Tank. Затем побейте рекорд на обеих трассах Ganbare Dochu и получите доступ к другу Goemon, которого зовут Ebisumaru.

❖ Чтобы иметь возможность играть за King (из Pop`n Music), необходимо обнаружить алмаз на трассе Sky Bridge 2. Это первая трасса в чемпионском кубке. Перед тем, как выполнить первый прыжок на трассе, дайте ускорение в районе синего колокола. Держитесь левее, затем круто сверните вправо и используйте ускорение буквально за мгновение до того, как выполните прыжок. Если повезет, то приземлитесь на секретном островке, гди и найдете алмаз, а следовательно можете использовать King в качестве своего пилота.

❖ Чтобы играть за Vic Viper, необходимо обнаружить алмаз на трассе Moon Road track (кубок Krazy Cup) в режиме grand prix. Вначале все-таки целесообразно получить доступ к Bear Tank, а затем использовать его, чтобы как раз и добыть этот алмаз. Перед первым прыжком проскочите через синий колокол, чтобы иметь запасы ускорения, а затем перед тем, как выполнить прыжок, используйте это ускорение и круто сверните вправо. В случае успеха приземлитесь на секретном островке, где и найдете алмаз. Езжайте дальше, и Vic Viper ваш.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

*** Секреты.**

✣ Riddle Quest. Завоюйте 10 медалей в режиме для нескольких игроков и сможете начать квест riddle, играя за Lumberjack в игре Link to the Past. Закончив этот квест станете обладателем специального приема Hurricane Blade.

✣ Чтобы заполучить лучевой меч Sword Beam в режиме Four Swords, начните игру Link to the Past и добудьте меч Master Sword в затерянном лесу Lost Woods (для этого необходимы все три амулета), и когда меч будет в вашем распоряжении, запомните игру, выйдите (quit) и начните игру снова. Получите сообщение, что можете использовать лучевой меч Sword Beam в режиме Four Swords, когда ваш индикатор heart meter заполнен до отказа.

LORD OF THE RINGS, THE: THE FELLOWSHIP OF THE RING.

Неограниченные деньги.

В начале игры вы услышите загадку про болотные сапоги. Возле мужчины, который задаст эту загадку, находится Hobbit hole на холме. Поднимитесь на две ступеньки, войдите в норку и увидите внутри три книжных полки. Две из них расположены по обеим сторонам камина, а третья на другой стене. Осмотрите эту полку и найдете золотую монету. Выйдите из комнаты, войдите снова, обыщите ту же самую полку и найдете еще одну монету. Повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не наберете денег, сколько захотите. В одной из могил в Barrow Downs находится золотая монета. После того, как возьмете ее, выйдите из комнаты. Вернитесь назад, снова найдете монету и так сколько угодно раз. Кстати, это комната, где вам понадобится жолудь, чтобы попасть в соседнее помещение.

*** Неограниченные предметы.**

Бросьте любой предмет, запомните игру, затем снова запомните игру и в том месте, где бросили предмет, обнаружите еще один предмет. Повторите этот маневр сколько угодно раз, чтобы снабдить всех игроков этим предметом. В замке карлика (dwarf's castle) бросьте предмет, выйдите в дверь, вернитесь обратно, и предмет удвоится.

*** Неограниченнгое количество Old Toby Weeds.**

В доках, где пришвартован паром (Ferry), увидите на кнопке Old Toby Weed, Выйдите, вернитесь обратно, и Old Toby Weed будет на том же месте.

*** Willow Willys.**

Когда окажетесь в Hobbiton, то обнаружите несколько Willow Willys, несмотря ни на что. Позже, когда заблудитесь в старом лесу, где нужно будет освободить Pippin и Merry, все-таки придется поговорить с Tom Bombadil, но зато не придется тратить время на поиски Willow Willys. Когда кто-нибудь остановит вас, не позволит пройти, начнет спрашивать Pipe Weed или что-нибудь в этом роде, запомните игру, выберите продолжение "Continue" на меню, а когда игра возобновится, спокойно пройдите мимо без всяких разговоров.

LORD OF THE RINGS, THE: THE TWO TOWERS.

*** Копирование предметов.**

В режиме нескольких игроков

один игрок передает предметы другому игроку, а затем первый игрок выходит из игры (quits) без запоминания. Когда на экране появится надпись о том, что GameBoy Advance потерял связь (lost connection), второй игрок запоминает игру и тут же выходит из нее (guits). В результате перый игрок все еще сохраняет предмет, а второй игрок получает копию этого предмета.

*** Советы и секреты.**

✣ Чтобы просмотреть комический видеосюжет с пещерным тролем и несколькими белками, успешно завершите игру со всеми персонажами.

✣ Чтобы получить доступ к Gimli в режиме Multiplayer, закончите игру с двумя персонажами, на любом уровне трудности, а затем в режиме multiplayer выберите пустой слот и дальше выберите Gimly в качестве своего персонажа.

✣ Чтобы получить доступ на третий уровень Misty Mountains (в режиме Multiplayer), соберите все восемь артифактов.

LUFIA: THE RUINS OF LORE

*** Советы.**

✣ В древней пещере используйте диск и захватите монстра, которго намереваетесь использовать в дальнейшем. Этот монстр может также оказать вам помощь в этой пещере. Лучше всего, конечно, попытаться сцапать дракона Cyclops. Затем повысьте его уровень, используя Power Source; получите дракона атаки Octo Strike и станете непобедимым. В результате сражения на всех 60 этажах будут куда легче.

✣ Броня Lucinia самая лучшая. Когда враги наносят вам повреждения, то уровень HP и MP автоматически восстанавливается, хотя иногда, довольно редко, этого не происходит На самом деле, это просто чудодейственная броня, и добыть ее сможете на этажах, начиная с 36-го.

✣ Самый мощный меч Gaia. Найдете его на 60-м этаже древней пещеры Ancient Cave, хотя для этого понадобится вся удача, но зато с этим мечом ваша атакующя мощь заметно возрастет.

✣ Самый лучший щит Divine. Если повезет, то сможете добыть его на 50-м или 60-м этажах древней пещеры.

✣ Шлем Divine самый прочный. Добудете его на двух последних этажах в древней пещере.

✣ Самый лучший вспомогательный предмет – кольцо Egg Ring. Если ваш персонаж владеет этим кольцом, то сможете провести сразу две атаки. Если используете скорострельный огонь, то никто не сможет устоять против вас. Найдете эту важную штуку на 50-м или 60-м этажах или же после того, как прикончите босса на 60-м этаже.

LUNAR LEGEND

*** Секреты.**

✣ Protector Cave. Эту пещеру вовсе не обязательно посещать, особого влияния на игровое действие это не окажет, но если уж сможете добраться туда, то наверняка добудете целую кучу полезных предметов. Сразу же после того, как станете настоящим Dragonmaster, а это случится, когда победите Черного Дракона, Laike посоветует вам отправиться в комнату Mygth`s Room, чтобы выяснить, завершено ли строительство летательного аппарата, но вам этого делать не следует, если хотите по-

пасть в пещеру. Отправляйтесь лучше в Reza, побеседуйте с парнем за стойкой в гостинице. Нужно поговорить определенное количество раз, а когда он упомянет про пещеру, то тогда и вы сможете отправиться в нее. Она будет указана на экране карты за пределами города Reza. Как мы уже упоминали, в пещере очень много полезных предметов, и если вы намереваетесь собрать полное снаряжение для Nash, Mia и Kyle, то единственный способ добиться этого – попасть в пещеру Protector Cave.

❖ Battle Emblem. После того, как победите босса в самом конце пещеры Protector Cave, получите один из двух предметов. Первый из них – боевая эмблема, которая является дополнительным элементом снаряжения, которым могут воспользоваться только мужские персонажи. Эта эмблема увеличивает ваш индикатор arts gaugem на один сегмент в конце каждого раунда. Однако учтите, что если вы победите противника до окончания первого раунда, то естественно, уровень индикатора не повысится. Индикатор arts gauge оранжевого цвета и располагается под индикатором HP/MP (во время сражения) и как бы накрывает ими персонжа. Заполняется он, когда вы проводите обычные атаки, и когда уровень его достигает максимума, можете использовать свой limit break. Реально повышение индикаитора arts gauge от боевой эмблемы приблизительно такое же, как и от обычной атаки, вне зависимости от того, промахнетесь или угодите в цель.

❖ Angel Sword. Если не получите боевую эмблему, то тогда приобрете "ангельский" меч (конечно, после победы над боссом). Этот меч может экипировать только Алекс. Это не самый мощный меч в игре, но если вы его экипируете вместе с книгой Master Book, то ваш лимит достигнет уровня Liner В принципе, хотя это не совершенно точно, вероятность того, что вы добудете боевую эмблему или ангельский меч зависит от того, какие ответы дадите на вопросы белого дракона, когда завершите испытания (Trial). Ответы, необходимые для получения ангельского меча, судя по всему, должны быть такими: "I wish to protect the people I love" (Я хочу защитить людей, которых люблю). И второй: "I don`t know" (Я не знаю). Конечно, возможны и другие варианты. В частности, важно какой ответ вы дадите Laike, когда он задаст вопрос перед могилой Dyne. Однако, возможно, что это ложная гипотеза.

❖ Master Book. Master Book, это еще один вспомогательный предмет. Экипировать его может тоглько Алекс, и в том случае, если экипируете книгу Master Book вместе с ангельским мечом, то Алекс приобретает новый limit Liner, более высокий. Вначале, когда Рамус спросит вас, за сколько он должен продать алмаз Dragon Diamond владельцу магазина, не горячитесь. Дроз предложит вам 20000$, а вы отказывайтесь. Несмотря на его настойчивость, продолжайте отказываться. В конце концов, он предложит еще и книгу Master Book. Вот в этот момент и примите его предложение.

❖ Devil`s Tear. Сразу же после того, как станете Dragon Master, можно отправиться не только в пещеру Protector Cave, а также (до посещения Myght`s room) отправиться в рыбацкую деревню, которая называется Lann. Поговорите со старейшиной, живущим в одной из хижин. Он пред-

ложит устроить праздник, ведь вы же стали Dragon master. После того, как разговор завершится, заговорите с ним снова, и он сообщит, что в одной из пойманых рыб они обнаружили интересный предмет и даст его вам. Это и есть Слеза Дьявола. Это еще один вспомогательный предмет, который может экипировать любой. Он поднимает до максимального уровня индикатор arts gauge в начале каждого сражения, а это значит, что Кайл в любом бою может использовать свою атаку Shiner, Нэш атаку Thorrain, Миа – Mist Veil, ну и т.д.

✣ Cards. Есть несколько способов заполучить карты. В частности, надо побеждать обычных врагов, боссов, посещать магазин, где продаются карты в деревне Meribia. Ниже мы подробно рассмотрим, где и какие карты вы сможете обнаружить.

✣ Dragon Cards (Карты дракона). После того, как освободите Luna от мерзопакостных ведьм, Галеон присоединится к вашему отряду и попросит вас отвести его на встречу к Quark. Когда придете в Saith, обязательно поговорите с одним из жителей, разгуливающим на окраине деревни. Узнаете про какую-то странную леди, живущую в очень странном лесном домике. Правда при этом придется поговорить определенное количество раз. А после этого на экране карты увидите дорожку, ведущую от деревни Saith к дому старой ведьмы. После того, как Quark будет захвачен и погибнет, отправьтесь в дом старой ведьмы и получите от нее карточку Кварка. И каждый раз, когда вы успешно пройдете испытание драконом (dragon`s trial) и перед тем, как отправитесь на следующее испытание, т.е. после красного дракона, но перед синим; после синего, но перед черным; после черного, но перед тем, как отправиться дальше. Так вот, зайдите в дом старой ведьмы и получите от нее карту соответствующего дракона.

✣ Treasure Chest Cards. Три карты можете добыть, открыв сундуки. Карта Barrel. В пещере Protector Cave, в одном из многочисленных ящиков, которые обнаружить очень просто, найдете карту Barrel. D Grave. После того, как проиграете схватку Галеону, снова окажетесь в деревне Meribia. Отыщите и побеседуйте с Миа и Кайлом, а затем не позволяйте Laike уговорить вас отправиться с ним по его делам. Отвечайте, что вы пока не готовы. В общем, отказывайтесь любым способом. Пройдите в комнату, где увидите двух парней, охраняющих морской порт; спускайтесь вниз в канализацию и на последнем экране окажетесь в тупике, где и обнаружите сундук, спрятанный в юго- восточном углу. Будьте внимательны и найдете его, а в нем карта D Grave. Nall. В одном из сундуков, которые наверняка найдете в башне Богини Godden Tower, найдете карту Nall. Не найти этот сундук практически невозможно.

✣ Boss Cards. Когда побеждаете босса, конечно же, получаете соответствующую карточку, но есть два босса, которых можно и не повстречать по ходу игры. Босс Mel. Когда в первый раз увидите этого босса, он вызовет вас на бой один на один. В начале вам может показаться, что вы наверняка проиграете эту схватку, но на самом деле можете победить Меле и тогда получите его карточку. Она будет рассчитываться, как карточка босса, а потому, если хотите добыть

эту карточку, необходимо повыше поднять свой урвоень, сражаясь на корабле с пиратами. Только не заходите слишкомм "далеко", иначе начнется видеосцена, и вам придется сражаться с боссом пиратов, и у вас уже не будет возможности повысить свой уровень перед началом схватки с Мэл. В принципе, вполе достаочно достигнуть 10-го уровня на пиратском корабле, купить самое лучше оружие и броню для Алекса в деревне Meribia. Возможно в этой схватке придется использовать десятка два лечебных предметов Heal Gums, каждый из которых восстанавливает 30 HP, а также один или два Mental Gum, которые восстанавливают 50 MP. И этого должно хватить для победы над Мэл. Хотя, конечно, придется нелегко, можете попытаться поднять свой уровень до 11 или даже до 12, но риск всетаки определенный есть. Когда доберетесь до конца пещеры Protector Cave, то сразитесь с хранителем (Guardian). Победив его, получите карточку (Guardian card), которая будет засчитана, как карточка босса.

✣ Card Traders. В принципе, есть три карточки Traders. Хотя на самом деле одна из них является почти точной копией другой карточки. Вот где вы можете их обнаружить. Источник возле леса Meryod Forest. Здесь вы можете добыть три карты, соответствующие трем ведьмам: Xenobia, Phacia и Royce, но для того, чтобы получить эти карточки, необходимо победить кучу монстров в лесу Meryod Forest и тогда сможете обменять их на карточки ведьм. Источник в запретном лесу (Forbidden Forest). Обмен не состоится, если не добудете определенную карту, причем выменять ее можно лишь карточкой Hi-Nash, но ее вы можете получить у третьего обменщика, а потому не настаивайте и не расстраивайтесь. Морской порт Meribia. После того, как расправитесь с последним боссом и веренетсь обратно в Meribia, в нижнем правом углу морского порта обнаружите обменщика (Card Trader). У него вы можете получить сразу 3 карточки: Hi-Nash, ME Ghaleon и Evil Althlena. Правда, для того, чтобы совершить обмен, необходимо добыть карточки, уничтожив некоторых монстров в пещере Protector Cave или в запретном лесу Forbidden Forest. Враги и там и там одинаковые. Вот тогда обмен точно состоится.

✣ Чтобы дублировать какой-нибудь предмет своего снаряжения, экипируйте его, как обычно, затем верните в инвентори, запомните игру и, когда загрузите ее снова, будете иметь уже два таких предмета.

✣ Для того, чтобы иметь максимальные уровни HP и MP, запомните игру и отключите приставку. Когда включите ее снова, все персонажи будут иметь прекрасное здоровье и максимальное количество магических очков. Причем эту процедуру можно выполнять сколько угодно раз.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

*** Секреты и советы.**

✣ Когда наедете на банан или вляпаетесь еще во что-нибудь, ваш карт может потерять управляемость, а в результате даже закрутиться. Чтобы избежать закручивания, отпустите акселератор, нажмите на тормоза (естественно, до начала вращения, иначе это просто бесполезно), и если сделаете все правильно, то увидите

музыкальную ноту, появившуюся над головой вашего пилота. Значит прием выполнен успешно.

❖ Чтобы получить доступ к гонке Special Cup в режиме Time Trial, вы должны завоевать Золтые Кубки во всех трех турнирах 150cc cups.

❖ Если слетите с трассы и окажетесь под водой более, чем на пару секунд, появится Lakitu и вытащит вас вновь на трассу. Когда он подхватит вас, ждите спокойно и буквально в то мгновение, когда ваш карт окажется на трассе, нажмите акселератор и мощный ускоритесь (turbo boost).

❖ Чтобы выполнить мощное ускорение на старте гонки и вырваться на первое место, не нажимайте и не удерживайте кнопку акселератора до того, как начнется гонка. Дождитесь момента, когда вот-вот появится последний сигнальный огонь. Вот тут нажмите и удерживайте кнопку акселератора, и если точно угадаете время, то вылетите вперед, словно из пушки, и конечно, сразу станете лидером.

❖ Выиграйте любой кубок в любом классе, завоюйте Gold trophy, затем примите участие в этом же соревновании еще раз, соберите 100 монет и тогда получите доступ на трассы SENT для этого соревнования. Выбрать трассу сможете, нажимая кнопки **L** или **R** на экране Cup **Select**.

❖ Чтобы получить доступ к гонке на специальный кубок Special Cup на уровне трудности 50cc, 100cc, 150cc, необходимо выиграть кубки Mushroom, Flower, Thunder и Star Cups, а также завоевать золотые кубки на всех трассах.

MEDABOTS AX

*** Секреты и советы.**

❖ Rubberobo Gang. После того, как победите всех в турнире Medabot, дождитесь, когда завершатся титры, и увидите, как кто-то похитит ваш честно завоеванный трофей. Через некоторое время вы сможете сразиться с бандой Rubberobo Gang в тех местах, где обычно происходят схватки, т.е. в лесу (Forest), на заводе (Factory) и т.д. Хотя полностью победить их не сможете, но зато получите кое-какие полезные детали (Medaparts). После того, как победите в турнире, банда Rubberobo Gang снова похитит ваш приз и тогда придется сражаться с различными представителями этой мерзкой организации в самых разнообразных местах. На карте есть определенные территории, где встретите сразу четверых капитанов Rubberobo: Squidguts, Gillgirl, Shrimplips и Seaslug. Именно в этом порядке вы с ними и будете сражаться. Seaslug использует Ultimate Medabot (Mega-Emperor), обладающий очень большой огневой мощью и прочной броней, так что для победы вам понадобится очень сильная команда.

❖ Arcbeetle. После того, как завершите турнир и встретитесь с бандитами из шайки Rubberobos, понадобится все умение и опыт, чтобы победить их. Особенно опасен Seaslug. Однако с "ракетной головой" и точной стрельбой, сможете одержать победу буквально одной атакой. Когда расправитесь с ним, заберите свой приз, это Arcbeetle – деталь, которая используется в меке Medabot Space Fighter X. Атака "головой" (Prominence) может быть использована лишь однажды в течение одного боя, но зато какой эффект.

❖ Чтобы одержать легкую победу в схватке с Robattle, прыгните в верхний угол, удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы как следует зарядить ваш spe-

cial, а затем, приблизившись к противнику, нажмите кнопку **Select** и нанесете ему очень серьезные повреждения. Повторите атаку в случае необходимости. Кстати, вы должны иметь такие атаки, как Devil Medal, Peck Strike, Dopa Punch или Doppin Punch. Используя одну из этих атак, вы буквально одним ударом сразу унчитожите корпус (body) вражеского мека. Поднимитесь в зону, где сможете зарядить свой Medaforce, а затем используйте с дальней дистанции "головную" атаку Rokusho (Antenna). В результате ваши шансы уничтожить противника одной единственной атакой возрастут приблизительно в два раза. Выберите голову Peck Strike head, правую руку Dodon Punch right arm, левую руку Flame Gun left arm, используйте любую пару "ног" (лучше всего, конечно, Ace Hooves), а затем нажмите кнопку **UP** и тут же **B**. В первую очередь как можно быстрее уничтожьте лидера, а затем используйте Medaforce, чтобы выполнить несколько "головных" атак.

✣ После того, как успешно завершите какую-нибудь из стадий. Например, озерную (Lake), арктическую (Arctic) и т.д., сыграйте эту стадию заново, и если одержите победу, то получите нужную деталь Medapart. Если проиграете, то потеряете эту деталь. В этом случае отключите игру, снова ее включите и тогда деталь останется при вас.

MEGA MAN BATTLE NETWORK

*** Зоны интернета.**

По ходу игры вам предстоит пройти через разнообразные зоны интернета, где обнаружите многочисленные ворота, которые связаны между собой соседней зоной. На этих воротах вопросительный знак, а это значит, что необходимо выполнить определенные требования в этой зоне интернета, чтобы ворота открылись, а вы смогли перейти в соседнюю зону интернета. Ниже мы приводим список необходимых требований для соответствующих зон.

Зона 11. Нельзя ни разу покинуть поле боя в зоне 10.

Зона 12. Ваш уровень Busting level после каждого боя в 11-й зоне должен быть выше 3-го.

Зона 13. Не можете покинуть поле боя в зоне 10 ни при одном сражении.

Зона 14. Необходимо выиграть, по крайней мере, 10 чипов в схватках с врагами в 13-й зоне.

Зона 15. Не ввязывайтесь в схватки с врагами при каждой возможности в 14-й зоне.

Зона 16. Уровень Busting Level после каждой схватки в 15-й зоне должен быть выше 4-го.

*** Меч Парадина.**

Соберите все 175/175 чипов, за исключением чипа Dream Aura. Отправляйтесь в самую "глубочайшую" зону интернета, где вы сможете добыть меч Парадина (paradin sword), погуляйте по этой зоне. Кстати, Парадина можете встретить в каком угодно месте. Если сумеете победить его, то как раз получите от него недостающий чип Deram Aura.

MEGA MAN BATTLE NETWORK 3 BLUE (ROCKMAN EXE 3 BLACK).

*** Секретный босс (Bass).**

Когда успешно завершите секретную зону, победив Serenade, исполь-

зуйте 30 раз торговца "жучками" (bug Trader), приобретя всего 300 "жучков" Покиньте секретную зону (выйдите из Интернета и возвращайтесь обратно), снова подойдите к торговцу жучками, и тут появится Bass и бросится в атаку. Победите его и заработаете его чип (Bass chip).

MEGA MAN BATTLE NETWORK 3 WHITE (ROCKMAN EXE 3).

*** Секретная зона.**

Как только закончите игру, победив последнего босса, дождитесь, когда закончатся титры, и появится титульный экран. Возле продолжения (continue), увидите звездочку, и когда используете это продолжение, начнете игру с того самого места, где в последний раз ее запоминали. В общем, все как обычно, но теперь вы сможете попасть в секретную зону, которая находится в квадрате Ura-Internet, а это можно сделать, лишь "забравшись" в компьютер под горячим источником. При этом вам нужно иметь в своей библиотеке 140 стандартных чиповых входов (chip entries).

*** Секретный босс.**

После того, как закончите секретную зону победите босса Serenade, используйте тороговца Bug Trader, по крайней мере, 30 раз, а затем покиньте интернет. Когда вновь вернетесь к Bug Trader, босс Forte бросится в атаку, и если сумеете победить его, то его чип Forte станеи вашим.

MEGA MAN ZERO (ROCKMAN ZERO)

*** Секреты.**

❖ Чтобы запросто заполучить Джексона, просто соберите всех кибер-эльфов и усильте их power-up, не используя ни одного из них в нормальном режиме cyber elf. Успешно завершите игру, и когда продолжите игру с запомненного файла, Джексон будет в вашем распоряжении.

❖ Игру можно сделать чуть-чуть легче, если завершите ее и запомните после того, как закончатся титры. Сможете начать новую игру со всем ранее приобретенным снаряжением. Другими словами, начнете игру со всеми upgrades от кибер-эльфов с двойным индикатором жизни и защитой от шипов (spikes).

❖ Есть возможность заполучить очень редкого кибер-эльфа (Джексона), хотя это совсем нелегко. Начните игру в трудном режиме (Hard Mode), соберите всех кибер- эльфов и усильте их power up до максимума, при этом должны получить ранг **A** или S в каждой миссии. Когда начнете новую игру, загрузив запомненный файл, то в вашем распоряжении будут все кибер-эльфы, включая Джексона.

❖ Режим Unlimate Mode. Когда, наконец, добудете кибер-эльфа по имени Джексон, сможете получить доступ в режим Unlimate Mode заметно легче. Необходимо нажать и удерживать кнопку **R**, когда выбираете опцию New Game после того, как завершили режим Jackson. Сможете использовать всех кибер-эльфов в режиме Unlimate. В нем вы стартуете с максимальным уровнем оружия и всеми кибер-эльфами. Кроме того, можете выполнять любые заряженные атаки, на самом деле как бы не заряжая их. Так, например, для того, чтобы выполнить <полузаряженную> (semi-charged) атаку Z-Buster shot, нажмите кнопку **DOWN**, вперед + **B**,

а для того, чтобы выполнить полностью <заряженную> атаку Z-Buster shot, нажмите кнопку **DOWN**, вперед, **DOWN**, вперед + **B**. Чтобы выполнить рубящий удар Z-Sabre slash, нажмите кнопку вперед, **DOWN** + **B** и, чтобы выполнить заряженную атаку Z-Rod swsibg, нажмите кнопку вперед, **DOWN**, **DOWN**, вперед + **B**.

NANCY DREW

*** Подсказки.**

❖ Держите наготове карандаш и бумагу и записывайте все, что покажется важным. Символы и слова, написанные желтыми буквами, играют особую роль.

❖ Как следует изучите территорию, обследуйте буквально каждый квадратный сантиметр своим курсором, поскольку некоторые вещи олтыскать чрезвычайно сложно.

❖ Записывайте китайские символы (Hanzi), как только их обнаружите, и обратите внимание на слова, написанные рядом с ними. Hanzi обозначает какое-нибудь специальное слово. Например, если обнаружите такой символ рядом со словами "Swanee River", значит речь идет о реке.

❖ Если выполните какое-нибудь действие, в результате которого Ненси нарвется на неприятности или даже погибнет, не пытайтесь повторить это снова, поскольку подобная ситуация явный знак, что делать этого не следует, во всяком случае, преждевременно, а потому не проявляйте тупой настойчивости и попробуйте сделать что-нибудь другое.

❖ Персонажи в доме (Abby, George, Rose and Louis) всегда находятся в одном и том же месте, а если их не обнаружите, тут как раз самый подходящий момент, чтобы заглянуть в дом и обследовать его.

❖ PDA (что-то вроде цифровой записной книжки) ваш лучший друг. Он автоматически фиксирует месторасположение китайских символов Hanzi и других важных вещей. Олнако учтите, что место, где находится Hanzi, мгновенно исчезнет, если начинаете игру введением пароля. На самом деле, на характер игрового действия это не оказывает влияния, пока не забудете что-нибудь важное.

❖ Сотовый телефон позволяет вам связываться со своими друзьями. В частности, Bess и George могут дать полезный совет, а у Hannah узнаете любопытную информацию насчет Rose. В то время, как Emily отлично знает китайский язык.

❖ Разговаривайте со всеми встречными при каждом удобном случае, причем попробуйте поговорить с ними несколько раз, тогда в некоторых случаях появится возможность побеседовать с кем-нибудь еще.

*** Головоломки.**

— Inlay Puzzle.

В принципе, головоломка несложная. "Фишки" начинают светиться, когда оказываются на нужном месте, для чего нужно нажать кнопку **A**. Нажав кнопку **B**, можете повернуть фишки в нужную сторону, и учтите, что, в принципе, вы не можете даже случайно поставить фишку на неправильное место.

— Piano Roll Pan.

```
¦  [*] [*]     [*] [*] [*]
¦  [*] [*]     [*] [*] [*]
¦  [*] [*]     [*] [*] [*]
¦   ¦   ¦       ¦   ¦   ¦
¦ C ¦ D ¦ E   F ¦ G ¦ A ¦ B
```

На схеме звездочками обозначе-

ны черные клавиши. Естественно, что схема грубая, и она не полностью соответствует клавиатуре рояля, которую вы увидите в салоне. Комбинацию для того, чтобы открыть piano roll pan, найдете в музыкальном магазине Attic desk. Чтобы открыть piano roll pan, нажмите клавиши в следующем порядке B, E, G, A, G.

— Diego on the Stairs.

Подойдите к каделябру на втором этаже лестничной площадки Main Stairs landing и сможете детально разглядеть нижнюю часть перил. Вам предстоит превратить слово "FOOSE" в слово "DIEGO" Причем если начнете решение и собьетесь, нужно выйти из режима detailed view и затем снова начать решать головоломку.

| F | O | O | S | E |

В слове FOOSE вначале кликните один раз по букве F и она превратится в D, а буква O рядом с буквой F превратится в букву I, и новое слово будет выглядеть следующим образом:

| D | I | O | S | E |

Теперь кликните по букве S три раза и тогда буква O превратится в букву E, S превратится и N, а E превратится R, и слово будет выглядеть следующим образом:

| D | I | E | N | R |

Так что осталось только кликнуть по последней букве R один раз, она превратится в O, а буква N превратится в G. И получится нужное слово:

| D | I | E | G | O |

Секретный ящик автоматически откроется, когда решите головоломку.

— Briefcase.

Теперь вам предстоит открыть laptop Люиса в Stady Desk, для чего нужно разгадать комбинацию. Начните с левой части комбинации. Войдите в режим detailed view. Цифры в среднем ряду наборного замка должны быть: **4653**. Когда наберете эти цифры, услышите звук срабатывающего замка, и камера переключится на правый замок. Сделайте то же самое, что и с первым замком, только на этот раз нужно ввести комбинацию **4868**. Если сделаете все правильно, снова услышите щелчок замка, дверь откроется. Если выйдете из помещения, то головоломку придется решать заново.

— Zodiac Panel.

Необходимый порядок "животных" найдете в книге в комнате Abby's. Нажмите на животных в нижеследующем порядке:

Rat (крыса).
Ox (бык).
Tiger (тигр).
Rabbit (кролик).
Dragon (дракон).
Snake (змея).
Horce (лошадь).
Sheep (овца).
Monkey (обзьяна).
Rooster (петух).
Dog (собака).
Boar (кабан).

В случае правильного выбора услышите звук, напоминающий удар гонга. А в случае ошибки услышите какой-то противный треск, и придется начать все сначала. В случае успеха панель автоматически откроется, когда нажмете на последнее "правильное" животное.

— Hanzi Safe.

Начните открывать сейф с первого символа child (ребенок). Нажмите кнопку **A**, чтобы выбрать этот символ. Если все правильно, услышите что-то вроде деликатного смешка, но а в противном случае звук будет просто

отвратительный. Когда выберите правильный символ, переходите к другому символу. Нажмите кнопку **A**, чтобы сделать выбор, и продолжите до тех пор, пока не выберите все 10 правильных животных в нужном порядке. Если ошибетесь, то как обычно придется начать сначала. Если покинете экран сейфа, то придется вначале снова решить зодиакальную головоломку, после чего сможете вернуться обратно. Последовательность символов следующая:

child (дитя).
beginning (начало).
daughters (дочери).
four (четыре).
eye (глаз).
fire (огонь).
moon (луна).
king (король).
river (река).
golden (золото).

Если сделаете все точно, сейф автоматически откроется, когда инажмете на полследний символ.

– Pyramid.

Используйте hanzi charm на пирамиде, чтобы получить доступ к лунной головоломке Moon Tile. Все луны необходимо превратить в солнца. Если ошибетесь, то выйдите из режима detailed view и начните все сначала. Луны нажать небходимо в порядке, указанном на следующей схемке.

1 3

5
----
4 2

В случае успеха пирамида автоматически откроется.

*** Система паролей**

Система паролей основана на животных в китайском зодиаке. Причем иногда они могут повторяться в различных паролях.

Ox бык	Horse лошадь	Tiger тигр	Sheep овца
Rooster пехух	Boar кабан	Rabbit кролик	Dragon дракон
Rat крыса	Dog собака	Monkey обезьяна	Snake змея

Следующие пароли ввести в соответствующие главы:

Глава 2 - бык, лошадь, тигр, овца.
Глава 3 - петух, кабан, кролик, дракон.
Глава 4 крыса, собака, обезьяна, змея.
Глава 5 - овца, тигр, лошадь, бык.
Глава 6 - дракон, кролик, кабан, петух.
Глава 7 змея, обезьяна, собака, крыса.

NARUTO

*** Секреты.**

✥ Миссия 2. Закончив игру один раз с любым персонажем, получите доступ ко второй "ночной" миссии ("night-time") для этого персонажа. Все уровни останутся по существу точно такими же, но вот три финальных босса будут совсем другими.

✥ Чтобы увидеть каждую картину в галлерее (picture gallery), необходимо завершить ночные миссии со всеми тремя персонажами и собрать все 100 символов Leaf. Тогда 29 картин сможете просмотреть в галлерее.

✥ Закончив игру один раз, получите доступ к галлерее портретов, где увидите изображение персонажей, которых встретите, а также боссов, которых победите.

✥ Секрет Jutsus. На уровне Leaf Village arena в первой зоне, ближе к

концу уровня, сразитесь со здоровенным зеленым нинзя. Справа от платформы, на которой он будет стоять, увидите небольшой узкий проход. Заползите в него, окажетесь в комнате, где находится большой "невидимый" свиток, и если сумеете им завладеть, то персонаж ваш будет постоянно иметь 4-й уровень Jutsus (если запомните игру): Naruto. Красный – использует Kyuubi, чтобы своевременно подлечиться. Желтый – использует Kyuubi, чтобы подлечиться, а затем нанести повреждения всем врагам на экране. Sasuke. Красный – выполняет комбинацию в прыжке, нанося удары врагу kick-aerial combo. Желтый – выполняет еще более мощную версию этой красной комбинации. Kakashi. Красный – выполняет атаку Chidori, нанося повреждения всем врагам на экране. Желтый – более мощная версия "красной" атаки.

❖ Special Jutsu Finish. Используйте медальон Наруто в красной части в схватке против Kiba и, когда тот будет порализован, можете его прикончить, используя медальон Naruto Rendan.

❖ Special Jutsu Finishes. Некоторые боссы способны нанести вам серьезные повреждения в тот момент, когда атакуете, используя определенные атаки Jutsus. Если используете атаку Naruto's Harem no Jutsu против Ebisu, то разобьете ему нос в кровь, и он мгновенно погибнет. Когда используете атаку Kakashi's Dog Summoning no Jutsu против Zabuza, псы бросятся на врага и вонзятся в него зубами, а Kakashi выполнит атаку Chidori. На этом схватка и закончится. Если используете атаку Наруто Naruto's Harem no Jutsu против 4th Hokage в конце последнего уровня, то также расшибете ему нос в кровь.

PLAY NOVEL: SILENT HILL

*** Секреты.**

❖ Чтобы играть за Cybil Bennet, закончите игру, получив любую концовку, играя за Harry Mason. Выберите файл, который только что закончили, а затем верхнюю опцию: продолжение (continue). Когда увидите красную книгу, на которой стоит Гарри, нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы выбрать зеленую книгу, на которой стоит Cybil.

❖ Чтобы играть за Survivor (у него собственная история в игре Silent Hill), закончите игру с Cybil, получите любую концовку и если у вас есть мобильный адаптер (только для японских версий) для вашей приставки, то получите вопрос. Хотите ли вы "скачать" сценарий с участием Survivor. Выберите ответ "Да" скачаете этот файл, загрузите его, как только если бы вы играли за Cybil. Когда увидите Гарри, стоящего на красной книге, нажмите кнопку **LEFT**, чтобы выбрать жетлтую книгу, и будете играть за Survivor.

PRINCESS BLUE

*** Главные персонажи.**

❖ **Yuuki (Йюки).** Главный герой игры, юноша 16-ти лет. В начале игры вы видите, как Йюки вместе с Карен проходят отряд посвящения и становятся священными рыцарями "Holy Knight" В возрасте 10 лет он осиротел, поскольку родители его заболели какой-то странной болезнью и умерли. В сиротском доме он воспитывался вместе с Silfee. Руководил сиротским домом отец Броуни, пожалуй, самый великий ученый в

Lucitamia. Йюки, как большинство жителей Lucitamia, презирал "Mazoku" но по ходу игры его точка зрения изменилась. Дружит с Algas, блестяще владеет мечом. Полное его имя так и остается неизвестным.

✣ **Karen (Карен).** Главный женский персонаж игры. Ей также 16 лет, знает Йюки с детства, который часто подшучивал над ней, называя ее своей любимой принцессой. Конечно, она не так ловко орудует мечом, прекрасно скачет на лошади и мастерски владеет копьем. Полное ее имя Mikumo Karen. Оно звучит зовольно странно для людей Lucitamia. Йюки считает, что Карен появилась в Lucitamia совсем еще маленькой девочкой и возможно никогда не рассказывает о своей родине, поскольку присто ничего не помнит, слишком уж она была мала. По ходу игры Карен узнает, что действительно была прицессой какой-то удаленной страны, откуда она убежала, поскольку совсем не хотела быть принцессой. Поэтому она так обижалась на шутки Йюки, когда он называл ее своей любимой принцессой. У нее много друзей, в том числе Silfie, Serie, Alicia. Прослушайте вместе с ней лекции отца Брауна. Собственно, с этого и начинается вся история. Красивая, элегантная, великолепная воительница. Она при этом очень хитра и умна, что может показаться странным, очень чувствительна.

✣ **Shilfee (Шильфи).** Дружит с Йюки с детства, ей 18 лет. Пожалуй, она самая известная девочка в городе. Профессия у нее не женская – она кузнец. Торгует оружием и броней вместе с Эллис, которая в настоящий момент живет в ее магазинчике. Обожает драгоценности, и как утверждает Йюки – прекрасный повар. Понятно, что наш герой успешно останавливается у нее в магазинчике, чтобы приобрести фирменное блюдо "Special Shilfee Pasra" или что-нибудь в этом роде. Магазинчик находится рядом с другой торговой точкой (variety store), где продается все, от парфюмерии до растений. Эти магазинчики вы будете посещать по ходу игры неоднократно. Карен, Йюки и все остальные не знают, что некоторое время Шильфи была любимой принцессой брата Алгес. Однако, он был убит, когда узнал, что Rijuu и король устроили какой-то заговор. Шильфи, конечно, страдает, но никогда не показывает это на людях, а поэтому никто, кроме Judis, владелицы магазина variety store, Алгеса и еще буквально 2-3-х человек ничего об этом не знает. Именно поэтому она очень расстроилась, когда Йюки предложил стать ее любимой принцессой. Иногда она покидает свой магазинчик, в этот момент там трудится одна Эллис, а сама Шильфи работает в пивнушке, причем утверждает, что в эти моменты доход буквально удваивается. И не мудрено. Она очень симпатичная, известная, знакома с самыми разнообразными людьми. Полное ее имя Shilfee Rosebank.

✣ **Alicia (Алисия)**. Девушка 16 лет, очень умная. Работает помощницей отца Броуни, когда он расшифровывает древние письмена. Она монахиня. С детства дружит в Йюки, который просто не понимает, почему такая девушка стала монахиней, хотя возможно этому и есть объяснение. Родители Алисии были депортированы приблизительно в то же самое

время, когда умерли отец и мать нашего героя. Отца Алисии убили, а мать ее умерла от сердечного приступа, когда местный феодал казнил ее родственников. Теперь он, правда, оказался в тюрьме, страдает от внутреннего "голода", и никогда не может насытиться. Видимо раньше был страшным обжорой. Сидит он в камере рядом с отцом Броуни, и когда в Алисии обостряются гнев и ненависть к этом феодалу, отец Броуни успокаивает ее. Ведь этот мерзавец уже получил очень страшное наказание от Бога, и этого вполне достаточно. Алисия живет в монастыре Raa Monstary, великолепно знает разнообразные свойства растений. По существу работает менеджером в саду и так же, как и все mazokus, она обладает магической силой, благодяря которой и спасет Йюки в конце игры, направив столбы огня в сторону от нашего героя. Пожалуй, после отца Броуни, она самый умный и образованный персонаж. Полное ее имя Alicia Glenfield.

✣ **Yuna (Юна).** Принцесса королевства Luciyamia совершенно удивительным образом похожа на покойную принцессу Марию. На публике появляется крайне редко, и вы увидите ее лишь в самом начале игры, когда она придет на публичные лекции отца Броуни. Родом она из королевства Heildam и появилась в Lucitamia после трагической кончины принцессы Марии. Обладает невероятной силой. К людям разных классов относится очень ровно и вежливо, а потому практически все любят ее, но к сожалению, у нее нет близких друзей, а потому практически всем, кого она встретит по ходу игры, принцесса предлагает стать ее другом. Отец Брауни ее личный учитель. Она абсолюно доверяет ему, и когда отца Брауни обвиняют в воровстве, она ни на минуту в это не верит. Отношения с Йюки складываются не сразу, но, в конце концов, они становятся настоящими друзьями. Полное имя принцессы Yuna Ekbert. Кстати, она знаменита тем, что может поедать невероятное количество пищи, что и любит делать. Поэтому Гидеон часто шутит, что принцесса лопает, как король. Обычно она находится в замке под присмотром охранников и министра. Конечно, она его не любит. Жизнь у нее нелекая. Она даже жалуется Йюки, что король практически не говорит, поскольку видимо очень любил принцессу Марию и после ее трагической смерти так и не может прийти в себя. Возможно ему тяжело смотреть на Юну именно потому, что она так похожа на принцессу Марию. Видимо потому, что Юна из другой страны, иногда она задает смешные вопросы, поскольку не знает значения простых слов. В то же время она обладает специальными знаниями, например, касающихся Gringon Explosives.

*** Мини-игры.**

✣ **Treasure hunting (Охота за сокровищами).** Кусочки дороги вы достаете из карточной дорожки и можете с помощью них "достроить" необходимые дороги в одной из четырех земель Бога. Верхняя левая земля – Genbu, верхняя правая – Byakko, нижняя левая – Seoryu и нижняя правая – Suzaku. Когда найдете четыре сокровища, получите изображение персонажа. Когда получите все изображения, повится новый титульный экран. На нем будут изо-

бражены все четыре девушки – главные персонажи игры. Кстати, после этого можете менять одежду героев. Каждый раз, когда сделаете паузу в игре, увидите персонажей в их обычных одеждах. Например, Карен будет выглядеть, как настоящая фермерша.

❖ **Игра The 9 square game.** Нажимайте кнопку **A** на каждом из зеленых монстров и получите 10 очков. Чем больше поразите зеленых монстров, тем более мощными станут ваши комбинации. Причем они "не ослабнут", если вы не сумеете поразить никого при следующей попытке. Максимальная комбинация 9, и когда появится объект, немедленно нажмите кнопку **B**, наведя на нее курсор, и тут же выскочат головы девушек, героинь игры, и вам предстоит атаковать одну из них, нажав кнопку **B**. Если сумеете это сделать, то ваша комбинация будет умножена на 100, и к балансу добавлены очень весомые очки. После того, как попадете в Карен, комбинация вновь снизится до одного очка. Кстати, если что-нибудь сделаете неправильно, можно начать все сначала, и учтите, что по ходу этой мини-игры карты могут исчезать все быстрее и быстрее. Цели:

Серая рука: Карен.

Розы: Алисия.

Золотой камень: Шифли.

Белый кекс: Юна.

❖ В следующей мини-игре нужно поразить все блоки, и когда будете готовы, нажмите кнопку **A**. В результате совершенно случайно будет сделан выбор уровня трудности.

Первый уровень очень сложный, второй средний, а третий очень слабенький. Теперь у вас есть 99 попыток, т.е. 99 раз можете нажать кнпоку **A**. Если блок не улетает, а застревает где-то на "границе" возле верхнего или нижнего блока, вы теряете 10 попыток. Если попадете в верхний красный индикатор, рядом с которым написаны слова или даже выше, потеряете 6 попыток. К концу игры оставшееся количество попыток добавляется к вашему общему счету. В результате максимальный результат, которого можно добиться, составляет 10250 очков, но этого можно добиться лишь не сделав ни одной малейшей ошибки. Каждый раз, когда вышибаете блок, к вашему балансу добавляется 500 очков, который вы уже потерять не можете. Физиономии девушек меняются в каждой такой игре и по сути дела роли не играют. Кстати, вы можете атаковать даже два блока одновременно, хотя это очень опасно, большой риск.

POKEMON RUBY/SAPPHIRE

Уже довольно давно появилась игра про Покемона. Теперь она и ее продолжение стали классическими. Теперь у вас есть различные мотоциклы, есть режим схваток с Покемонами двое на двое, новые HM и TMs. Сможете увидеть соревнования Покемонов, где ваш Покемон соревнуется с другими. Кто из них симпатичнее, умнее и т.д. Ну и, конечно, встретите новых Покемонов, которых нужно обязательно поймать.

*** Персонажи.**

Бой (Boy). Главный персонаж. Родом из города Littleroot Town, в настоящий момент живет в Mishiro Town. Он будет вашим соперником, если решите играть за девочку, и по ходу игры в этом случае окажет вам кое-ка-

кую помощь, поскольку получите от него разные полезные предметы.

Мэй (May). Также главный персонаж, но она девочка. Родом из этого же города. Будет вашим соперником, если решите играть за мальчика, и точно также будет оказывать вам помощь, поскольку получите от нее кое-какие предметы.

Валлей (Wally). Родом из города Petalburg City. Встретитесь с ним в гимназии этого города. Он поймает покемона Ralts. Является также вашим противником. Придется сразиться несколько раз по ходу игры. Кстати, сможете вызвать его на схватку на уровне Victory Road. Как мы уже упоминали, его покемон Ralts.

Стивен (Steven). Родом из города Mossdeep City. Чемпион лиги покемонов. Время от времени будет появляться по ходу игры, получите от него TM 47 Iron Wing, а также HM 08 Dive. Сразитесь с ним в лиге покемонов, ну это уж как положено. Учтите, он отличный мастер steel Type (стальной тип). Его покемоны Skarmory, Metagross.

Профессор Бёрч (Birch). Родом из города Littleroot Town. Вы по существу спасли его, когда на него набросился Poochyena, а за это он позволит оставить вам у себя покемона, а заодно получите от него Pokedex. Кроме того, как это ни прискорбно, профессор Бёрч – отец вашего противника. Его покемоны Mudkip, Treecko и Torchic.

Норман (Norman). Руководитель городской гимназии Petalburg City. Когда впервые посетите его, он предложит вам вернуться обратно в том случае, если сумеете заработать 4 badges (бляхи). Он также отец главного персонажа. Его покемоны Slaking и Vigoroth.

Арчи (Archie). Откуда он явился неизвестно. Лидер мерзопакостной команды Aqua.

Макси (Maxie). Происхождение также неизвестно. Лидер банды Magma.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR RECON

Мы здесь коснемся исключительно разведывательных миссий (recon mission). Они наиболее трудные, во всяком случае, у многих возникают серьезные сложности, ведь вы должны ни в коем случае не дать врагам себя обнаружить, установить жучки и специальные камеры, отключать камеры во вражеской системе безопасности, а это совсем нелегко.

Поскольку в разведывательных миссиях надо действовать абсолютно скрытно, использовать снаряжение намного быстрее и ни в коем случае не попасться на глаза врагу, то прежде всего надо научиться мгновенно оценивать обстановку. Кстати, легко догадаться, когда враг вас обнаружит, так как наверняка услышите крик охранника. Как правило, это происходит возле каких-нибудь открытых дверей, которые всегда вызывают подозрения, и если вас увидели, мчитесь во весь дух немедленно. Часто вам удается ускользнуть от бдительных охранников и тогда они "забудут" про вас. Ну а если все-таки вляпаетесь, то попытайтесь повторить все снова, учтя предыдущие ошибки. При случае очень полезно проследовать за охранником, держась за спиной. Частенько он не обернется и ничего не заметит.

Каждый раз, когда проиграете, постарайтесь в следующей попытке

принять какое-нибудь другое решение. Смело экспериментируйте, и тогда успех обязательно придет. Иногда, когда охранник закричит "Who's there!", не надо впадать в панику, поскольку не всегда это относится к вам. Иногда охранник просто видит открытую дверь, понимает, что что-то не в порядке, поднимает крик. Но если при этом вы спрятались в достаточно укромном местечке, они посмотрят по сторонам, при этом будут поворачивать голову в одну и другую стороны и почти наверняка вас не заметит. Ну а если спрятались неудачно, то как только они вас засекут, перестанут крутить головой и уставятся прямо в вас. Вот тут-то и нужно драпать.

— Миссия 5 (Relentless Lancet).

Это первая разведывательная миссия. Действие происходит в арктических районах России в частных владениях Алексея Киракова, где-то севернее Курска (тоже мне Арктика!). Необходимо установить отслеживающее устройство в здании так, чтобы вас не засекли не охранники, ни камеры наблюдения.

Со старта сразу же продвигайтесь по северо-западной дорожке, держитесь возле южной стены, проследуйте вслед за охранником на север, пока на востоке не увидите проход. Пройдите севернее охранника, по следам которого шли. Охранник, кстати, повернется вначале на восток, потом на юго-запад, а потом на юг и, как только он двинется на юг, сами сверните на восток, остановитесь у стены, пригнитесь, прйдите чутьчуть на юг и увидите охранника на севере. Он вначале пройдет на восток, потом на запад, потом снова на восток, и когда он во второй раз отправится на восток, вам нужно быстренько перебежать на север вдоль западной стены. Затем на восток, к северной стене, далее на север в проход. Когда подойдете к двум проходам, пройдите по западной дорожке, далее на север, снова на запад, опуститесь на корточки, как только увидите охранника.

Подберитесь к западной стене и, как только охранник пройдет мимо, подойдите к лестнице. Продвигайтесь на восток, держитесь поближе к южной стене. Подойдя к следующей стенке, остановитесь, дождитесь, когда охранник в восточной стороне отправится на восток и выйдет в проход у северной стены. Сами перебегите на вотсток к проходу на юг. Охранник снова отправится на запад, чтобы осмотреть панель. А вы бегите через южный проход и далее через проход на севере.

Продвигайтесь дальше, выйдите из следующей комнаты, а когда увидите два ящика, опуститесь на корточки, спрячьтесь за ними, чтобы оказаться с западной стороны от первого ящика. Охранник на востоке пройдет чуть восточнее лестницы. В этот момент чуть продвиньтесь и опуститесь на корточки за следующим ящиком. Охранник осмотрит территорию, а затем снова пройдет восточнее лестницы. Вот тут вскочите на ноги и бегите вверх по ступенькам. Идите на север, затем на запад вдоль северной стены, спуститесь по восточной лестнице у стенки и, когда охранник на западе уйдет, проследуйте за ним, покиньте комнату со ступеньками и увидите красную лестницу, а севернее ее два угла комнаты. Остановитесь в нижнем из этих углов, и когда охранник, который теперь на

востоке, отправится в этом же направлении, чтобы проверить, что там на лестнице, продвигайтесь на юг, затем сверните на восток, войдите в следующую комнату, далее на юг, на восток и установите камеру. Вернитесь обратно в угол, где стояли ранее, и как только охранник снова подойдет к лестнице, пригнитесь, перейдите теперь в верхний угол.

Охранник на западе осмотрит лестницу севернее вас, и когда отправится на запад, бегите немедленно на север, опуститесь на корточки восточнее дверного проема. Охранник на севере отправится на север, затем свернет на восток, а вы тем временем пройдите чуть на север, сверните на запад в комнату, встаньте западнее шкафа. Здесь нужно будет установить жучок. Охранник пройдет на юг, осмотрит комнату и продолжит свой маршрут, и когда он снова отправится на север, установите жучок. Охранник продолжит свой обход, выберите подходящий момент, пройдите на юг, выйдите из комнаты, далее продвигайтесь на север, затем на запад, прижимайтесь как можно плотнее к северной стене, далее на юг, запад, открыв дверь, выйдите на север и отключите систему безопасности.

Выйдите из комнаты, пройдя на юг, затем на восток, далее на север, продвигайтесь на восток вдоль северной стены. Остановитесь у следующей стенки, и когда охранник на востоке уйдет подальше, идите на юг, далее на восток. потом снова на юг, далее на восток, потом снова на юг Выйдите через проход, держитесь восточнее дверного проема, далее на юг, снова на восток, когда южный охранник отправится на запад. Остановитесь под камерой системы наблюдения. Она не работает, можете не волноваться. Восточный охранник вас здесь не увидит, и как только он отправится на восток, вы последуете в этом же направлении. Пройдите на север; открыв западную дверь, далее на запад, установите жучок, пригнитесь, спрячьтесь западнее кровати и поскольку вас никто не увидел, миссия успешно завершена.

— *Миссия 9. Resolute Bridge.*

Вторая разведывательная миссия. Действие происходит в верхней части здания, расположенного в Дрездене (восточная Германия). Вам нужно проникнуть в здание, установить жучки и отключить систему безопасности.

Миссия будет куда сложнее, чем первая, поскольку придется разрабатывать различные тактические маневры и приемы, отвлекать противника и, конечно же, приготовьтесь к тому, что с первого раза вам не удастся успешно ее завершить, даже несмотря на наши подсказки. Итак, отправляйтесь на север, сверните на восток, откройте дверь, чтобы отвлечь внимание охранника; идите на юг, сверните на восток, войдите в здание, затем на север, далее на восток, сноваа на юг, пока не подойдете к западному краю стены. Прижмитесь к стенке, выждите некоторое время. Западный охранник отправится на восток. Когда он посмотрит на запад, идите на запад и, как только войдете в следующую комнату, прижмитесь к южной стене. Далее пройдите чуть дальше, остановитесь около лестницы посреди восточной стены. Южный охранник пройдет на север, затем вернется на юг, а вы в этот момент отправляйтесь на юго-во-

сток приблизительно в центральной части северной стены. Охранник в этот момент должен быть на юге. Когда он пройдет на запад, а затем на восток, спуститесь вдоль западной стороны стены, далее на восток, потом на север и остановитесь возле дорожки.

Когда восточный охранник с винтовкой взглянет на восток, зайдите в холл и остановитесь северо-западнее охранника. Притаитесь в уголке. Когда он посмотрит на юго-запад, идите на восток, затем сверните на север в комнату. Здесь увидите охранника, он смотрит на север. Держитесь на юг от него, но севернее дверного проема, и когда этот тип с винтовкой повернется на юго-запад, выйдите из комнаты, пройдите на восток до южной стены, выждите несколько секунд у следующей стенки.

Восточный охранник пройдет на восток. Проследуйте вслед за ним, откройте дверь на севере, войдите в комнату, идите на восток, далее на юг у следующего дверного проема после того, как охранник пройдет мимо в западном направлении. Не волнуйтесь, если он скажет: "Хей!" или что-нибудь в этом роде, он просто удивился, увидев открытую дверь. Продвигайтесь на восток до следующей двери, откройте ее, далее на юг до конца к окнам, оттуда сверните на запад.

Подойдите к стене, перекрывшей дорогу. Дождитесь, когда ближайший к вам западный охранник пройдет на север, идите на запад, далее на север. Тут же на запад как можно быстрее, выждите несколько секунд в северо-западной углу бользой комнаты. Второй охранник подойдет к южной двери, видимо он что-то заподозрил, а когда свернет на восток, бегите быстренько на юг и откройте дверь. Войдите в соседнюю комнату, остановитесь в северо-западном углу и, когда западный охранник подойдет поближе, займите позицию севернее западного дверного проема и спокойно ждите. Как только он двинется, проследуйте за ним, попадете в оружейную комнату, сразу же перебегите в северо-западный угол, дождитесь, когда охранник пройдет мимо и отправится на восток, бегите на запад в соседнюю комнату. Опуститесь на корточки севернее стола, выждите некоторое время. Обойти с восточной стороны стол нельзя, так что придется обойти его с западной, а затем продвигаться на север.

Охранник вернется, затем снова отправится на восток. Отключите систему безопасности, когда он уйдет, опуститесь на корточки и ждите. Когда охранник вернется и снова отправится на восток, последуйте за ним, держитесь буквально у него за спиной и, когда он доберется до главного холла, продвигайтесь на запад, затем на север, когда он туда повернет. Охранник отправится на юго-запад и далее на юг В этот момент сами идите на юг, откройте дверь, пройдите в юго-западную комнату. Далее в комнату на восток от оружейной. Выждите в северо-восточном углу, охранник пройдет на запад, затем на восток. Немедленно установите жучок, затем отправляйтесь на восток, спрячьтесь снова с северо-восточном углу. Если установили жучок с небольшим опозданием, то в юго- восточном углу спрятаться будет легче. Когда охранник отправится на восток, проследуйте за ним, не входите в следующую комнату. Вместо этого выждите неко-

торое время в юговосточном углу холла и, когда охранник отправится на север, пройдите в соседнюю комнату. Выждите некоторое время в северо-западном углу. Восточный охранник посмотрит на запад, затем на юго-запад. В этот момент войдите в комнату, пройдите в восточный конец северной стены, затем на юг, через угловую часть помещения.

Далее на восток, когда будет такая возможность. Держитесь поближе к северной стене, возле которой установлены кушетки, а затем пройдите к восточному краю стены. Восточный охранник взглянет вначале на юго-запад, затем на юго-восток, на восток и на юго-восток, затем снова на юго-запад и повторит вес этот цикл. Когда он будет смотреть на юго-восток вдоль западной стены, выждитите несколько секунд, стоя возле большого растения.

Когда он повернется на юго-запад, подойдите к столу, пригнитесь, спрячьтесь с северной стороны стола. Охранник взглянет на восток, затем на юго-восток. В этот момент и нужно установить жучок. Снова пригнитесь, дождитесь, когда охранник повернется на юго-запад, перебегите обратно к растению и, как только он повернется на восток или юго-восток, бегите обратно вниз к кушеткам. Далее к западному концу стены и, когда северный охранник взглянет на восток, пройдите на север по центру комнаты к северной стене. Далее на восток в оружейную комнату, как только охранник повернется на юго-запад. Займите позицию в северо-восточном углу комнаты. Выбрав нужный момент, продвигайтесь за восточным охранником на север, но на запад всед за ним не сворачивайте. Продолжайте двигаться на север, держитесь южнее нижнего дверного проема, дождитесь, когда западный охранник уйдет на север, тут же последуйте за ним, но нужно оказаться северо-западнее охранника, когда он остановится.

Сверните на восток, пройдите в комнату с растениями, дождитесь возле растения, когда ближайший охранник снова отправится на юг Охранник в северной комнате приблизится к вашей позиции, осмотрится вокруг, а затем отправится на восток. В этот момент тут же перебегите на север и остановитесь в северо-западном углу комнаты. Охранник вернется на запад, взглянет на север, затем на юго-запад. В этот момент перебегите на восток, затем на юг возле двери, подойдите к окнам и дальше на запад до стены. Как только еще один охраннник приблизится к вам, затем пройдет на север и свернет на запад, в этот момент сами пройдите на запад, дале сверните на юг, чтобы открыть дверь.

Войдите в комнату, остановитесь в северозападном углу, и когда охранник отправится на восток, проследуйте за ним, дальше продвигайтесь на север, а когда он войдет в следующую комнату, вам туда заходить не следут. Выждите некоторое время в юго-восточном углу этого помещения, а когда охранник пройдет мимо вас и свернет на север, отправляйтесь на восток. Держитесь севернее дверей, дождитесь, когда южный охранник подойдет осмотреть дверь и отправится на юго-восток. Откройте дверь, пройдите в комнату, идите на запад затем на юг, спрячьтесь западнее большого стола. Охранник что-то закричит, но вы не волнуйтесь. Он просто увидит открытую дверь, а вас пока не заметил. Не-

медленно установите жучок, и поскольку северо-восточный охранник смотрит в другую сторону, переберитесь очень аккуратно к следующему столу на востоке и как только окажетесь у последнего стола, дождитесь, когда северный или восточный охранник смотрит в другую сторону, немедленно отправляйтесь на юг вдоль тоненькой стены и опуститесь на корточки. Когда восточный охранник подойдет осмотреть дверь, а затем отправится к окну, немедленно бегите на северо-восток, откройте дверь, вернитесь обратно к тоненькой стене. Снова опуститесь на корточки, выждите некоторое время. Охранник у окна подойдет к двери и осмотрит ее, и как только вернется обратно к окну, пройдите на север, войдите в комнату, остановитесь западнее дверей (приблизительно в углу) и дальше приготовьтесь к очень сложному маневру, требующему точного расчета времени. Выждите, когда восточный охранник взглянет на север, убедитесь одновременно, что южный охранник не смотрит в вашу сторону; подойдите к столам северо-западнее от вашей позиции, пригнитесь и спрячьтесь за самым нижним столом с западной стороны.

Убедитесь, что северный охранник тоже смотрит на север, и когда он отправится на юг, посмотрите на юго-восток, сами бегите на север, сверните на восток, займите позицию восточнее стола, где нужно будет установить жучок. Убедитесь, что юго-восточный охранник не видит вас; перебегите на север, и когда ближайший охранник отправится на юг, установите жучка, пригнитесь, и вас никто не заметит. Таким образом и эта разведывательная миссия успешно завершена.

RAYMAN 3

*** Управление.**

Кнопка **UP** на D-pad – взгляд наверх, подъем на летающем бочонке.

Кнопка **LEFT** – движение влево.

Кнопка **DOWN** – пригнуться, присесть на корточки, полететь вниз на летающем бочонке.

Кнопка **RIGHT** – движение вправо.

Кнопка **DOWN** + Кнопка **LEFT** или **RIGHT** – ползание.

– Основные приемы.

Прыжок – Нажать кнопку **A**.

Полет вертолетиком – подпрыгнуть и удерживать кнопку **A** в воздухе.

"Выстрел" кулаком – нажать кнопку **B**.

Атака заряженным кулаком – удерживать кенопку **B** и отпустить в нужный момент.

Ускорение (Accelerate) – нажать кнопку **A**. Этот способ ускорения работает лишь на уровне Magma Mayhem.

Ускорение (Speed up) – нажать кнопку **B**. Этот способ работает, когда катаетесь на "ходячих" раковинах.

Кнопка **Start** – пауза в игре.

– Способности, приобретенные по ходу игры.

Атака сразу двумя кулаками – Нажмите кнопку **B** дважды.

Чтобы сцапать пурпурный лум, атакуйте его кулаком, запрыгните на него, а затем соскочите, нажав кнопку **A**.

Чтобы карабкаться между двумя стенками наверх, прыгните, нажмите кнопку **L**, чтобы уцепиться за стенку; продолжайте прыгать и нажимайте кнопку **L**. В результате будете подниматься наверх.

Super Helicopter – возьмите синий лум, затем, удерживая кнопку **A**, начнете парить в воздухе.

Чтобы "разбить" землю, нажмите

кнопку **R**, находясь в воздухе.

*** Боссы.**

❖ **Garish Gears.** Хватайте бочку слева, оттащите ее вправо. Если увидите, что приближается бомба, швырните бочку вверх, нажав кнопку **A**; тут же нажмите кнопку **B**, чтобы атаковать бомбу своими кулаками. Стойте на месте, чтобы суметь поймать бочку и, когда окажетесь на краю карниза, швырните бочку прямо в босса, чтобы сбить вниз устройство, а затем дважды повторите этот маневр.

❖ **Jano's Nest.** Вертолетиком взлетите на карниз справа, где встретите босса Джано. Это такой кузнец в высокой шляпе. Увернитесь от двух горизонтальных огненных шаров, которыми он попытается атаковать, а когда он атакует черепом, выстрелите в него своими кулаками, затем запрыгните на этот череп. Повторите процесс, чтобы добраться до каменной платформы. Теперь босс начнет атаковать по диагонали. От этих атак в прыжке увернуться труднее, чем от горизонтальных огненных шаров, но в принципе это возможно. Пробуйте не только прыжки, но и нырки (ducking), и возможно удастся избежать повреждений, а когда он начнет атаковать по диагонали черепами, прыгайте, выстрелите в черепа, а затем запрыгните на них, как на маленькие платформочки, и тогда сможете добраться до второй каменной платформы. В этой фазе босс выполнит не только диагональные атаки, но и попытается обстрелять вас сзади. Затем снова атакует черепом. Прыгните, выстрелите в этот череп, вскочите на него и езжайте к третьей последней каменной платформе. Увернитесь от настоящего дождя из огненных шаров по пути, и когда доберетесь до последней платформы, босс будет побежден.

❖ **Den of Rocky.** В начале схватки босс обстреляет своими кулаками, направив их вниз к земле. Это очень опасно. Внимательно следите за появляющимися облачками дыма в том месте, где кулаки ударяют о землю. Держитесь подальше от этих точек, если хотите уцелеть, и после нескольких подобных атак появится синий лум. Хватайте его, взлетайте вверх, чтобы оказаться на одном уровне с головой босса, и тут же атакуйте. А когда он проведет стремительную атаку параллельно земле, увернитесь от врага нырком. Во второй фазе действуйте точно так же, но учтите, что в том месте, куда угодят кулаки, возникнут опасные языки пламени. Увернувшись от них, хватайте синий лум и атакуйте босса в голову. Он снова попытается провести три стремительных горизонатльных атаки. От первой увернитесь нырком, от второй прыжком, от третьей снова рывком. После этого наступит третья фаза, она значительно труднее, поскольку сразу три очень опасных языка пламени вылетят в том месте, куда он атакует. Постарайтесь увернуться от них, как только появится синий лум; хватайте его, атакуйте босса в голову и вскоре одержите победу.

❖ **Scaleman's Keep.** У этого босса самый высокий уровень HP, но пугаться не следует. Когда он покатится по направоению к вам, перескочите через него, когда он окажется поблизости, и когда он приобретет "нормальную" форму, атакуйте его, и он тут же сморщится, но при этом бросится через всю арену по направлению к вам. Снова перескочите че-

рез него, атакуйте его своим телом. Босс получит повреждения, уровень HP его снизится, и он снова вернется к своему нормальному размеру. Затем он скрутится в шар снова и начнет буквально скакать по арене. Пробегите под ним, выбрав подходящий момент; когда босс окажется рядом, снова атакуйте, чтобы он сморщился, или прыгните и повторно атакуйте его своим телом прежде, чем он вырастет до нормального размера. На этом схватка не кончится. Босс снова скрутится в шар, взлетит в воздух, а затем спикирует вниз в то место, где вы находитесь. Следите внимательно за тенью, чтобы вовремя отбежать.

После трех аналогичных попыток босс снова появится. Перескочите через него, атакуйте, чтобы он сморщился, и тут же врежьте ему своим корпусом. Босс выпустит красный лум вверх перед тем, как начнет катиться по земле куда быстрее, чем в начале боя. Будьте внимательны, как только он приблизится, перескочите через него, хватайте красный лум, дождитесь, когда босс снова приобретет нормальный размер; атакуйте его, затем врежьте ему своим корпусом. Будьте осторожны и внимательны, босс действует значительно быстрее в этой фазе. Когда он снова скрутится в шар и начнет прыгать по арене, действуйте точно так же, как и во второй фазе. Когда босс снова предстанет в первоначальном виде, атакуйте его, а когда он сморщится, атакуйте его своим корпусом, и победа уже близка. Однако босс не сдается и снова попытается атаковать сверху, как в третьей фазе, но в этот раз куда быстрее. Следите за тенью, чтобы вовремя увернуться, а когда босс предстанет в своей нормальной форме, врежьте ему кулаками, а когда он съежится, долбаните ему своим корпусом, и победа одержана.

❖ **Heart of the Ancients. Часть 1.** Рейзорбед на самом деле сидит внутри своего робота и готов к схватке. В первой фазе робот проведет несколько верхних и нижних атак. Через последние перепрыгивайте, а под верхние ныряйте. Затем откроется люк на брюхе у робота. Он выпустит против вас золотую мину, а вы ударом кулака отправьте ее обратно прямо в босса. Первая атака выполнена. Тут же босс прыгнет в воздух, и мины начнут сыпаться на землю. Внимательно следите за ними, постарайтесь занять позицию между минами и тогда сможете не получить повреждений, увернуться от них. Перебегите в правую часть экрана, и робот снова появится на арене слева. Во второй фазе босс попытается атаковать ракетами. Прыгайте через них, а вот когда последуют бомбовые атаки, на этот раз снаряды будут лететь выше. Атакуйте их предварительно сделав прыжок. И снова посыпятся бомбы. Уворачивайтесь от них, старайтесь проскочить между падающими бомбами. Это довольно трудно, поскольку бомб куда больше. Пробирайтесь в левую часть экрана, поскольку робот появится на этот раз в правой части экрана. В третьей фазе последует еще более многочисленные ракетные атаки, да и бомб станет заметно больше, и нужно будет еще выше подпрыгнуть, чтобы сбить их. После того, как проведете вторую успешщную атаку, бомбы появятся справа. На этот раз они куда большего размера, так что уничтожить их можно лишь

заряженными кулаками, и не забывайте постепенно продвигаться в правую часть экрана, поскольку робот на этот раз выскочит слева. Продолжайте уворачиваться от атак врага приблизительно так же, как и в третьей фазе, а когда он попытается атаковать вас бомбой, зарядите кулак, врежьте по бомбе так, чтобы она сразила босса. Но его это не остановит. Тут же последуют атаки двух аналогичных бомб, на этот раз с разных сторон. Атакуйте заряженными кулаками поочереди, а затем дождитесь в левой части экрана, когда босс появится в правой части экрана. Далее последуют атаки такие же, как в фазе четыре, затем он попытается атаковать минами, ну а вы будете отшвыривать их своими кулаками и завершите первую часть схватки.

Часть 2. Наступает самый ответсвенный момент Вы находитесь на "летающей раковине" Однако это мало чем вам поможет, поскольку буквально одна царапина, и с вами покончено. При этом босс непрерывно посылает ракеты, которые будут преследовать вас. Как только они приблизятся, и услышите тонкий пищащий звук, немедленно сманеврируйте вверх или резко в сторону, чтобы ракета врезалась в босса. В результате он свалится в воду и покинет арену боя. Увернитесь от трех огненных шаров, вылетевших слева, и учтите, что босс вновь появится в левой части экрана. По существу схватка бкдет разворачиваться точно так же, но на этот раз робот будет атаковать слева, а справа вылетит туча огненных шаров. При этом босс вновь появится на арене тоже справа. После того, как он выпустит ракету, как и ранее, заманите его поближе к роботу, увернитесь в нужный момент, и ракета поразит вашего врага. Ни в коем случае не расслабляйтесь, поскольку тут же появятся огненные шары с обеих сторон. Маневрируйте, уворачивайтесь от них и готовьтесь к четвертой фазе, которая, пожалуй, самая трудная. Вам предстоит уворачиваться, маневрировать между минами, падающими с неба, а это очень трудно, поскольку летающая ракушка, к сожалению, не имеет тормозов. В конце схватки босс атакует сразу двумя ракетами. Постарайтесь одну из них навести прямо в робота, и тогда битва закончится победой. Естественно, завершится и война с пиратами, мир спасен. Сядьте на диванчик, передохните и просмотрите замечательную концовку.

RAYMAN ADVANCE

*** Секреты.**

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Pink Plant Woods.
Уровень: 1.

В начале этого уровня продвигайтесь направо, пока не доберетесь до лианы; запрыгните на нее, карабкайтесь наверх и увидите еще одну лиану слева. Спрыгните с лианы, на которой висите, так, чтобы уцепиться за следующую, затем перескочите на очередную лиану слева и сможете приземлиться на очередной платформочке. Здесь и найдете первый трофей (1-up trophy). Внизу под платформой слева найдете power up и три tings.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Pink Plant Woods.
Уровень: 2.

Необходимые способности: бег (Running) или вертолетик (Helicopter).

В начале, вместо того, чтобы

свернуть направо, продвигайтесь налево, запрыгните на растение и прежде, чем оно упадет на землю, перескочите на лиану справа. Возможно придется пробежаться или воспользоваться вертолетиком, чтобы это сделать. Поднимитесь по ней наверх, слева обнаружите 13 tings, а справа, вероятнее всего, колдуна (magical).

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Pink Plant Woods.
Уровень: 2.

Необходимые способности: бег (Running) или ветолетик (Helicopter), а также "хватательная" способность (grabbing).

После того, как обнаружите волшебника, прыгайте на платформу справа, где он и должен находиться. Перебегите вправо, спрыгните с платформы и вертолетиком летите дальше, пока не увидите розовую букву О. Атакуйте ее своим кулачком, далее запрыгните на дерево справа, где и обнаружите кучу тингов.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Pink Plant Woods.
Уровень: 3.

Необходимые способности: удары кулаком (Punching).

Сбейте первую помидорину, затем запрыгните на нее, подскочите вверх, чтобы уцепиться за платформу слева; перескочите на платформу, находящуюся чуть выше, и хватайте 1- up trophy.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Pink Plant Woods.
Уровень: 3.

Необходимые способности: удары кулаком (Punching).

Пройдите чуть вправо и увидите синий помидор. Пройдите еще чуть дальше вправо и увидите второй такой же помидор. Врежьте по нему кулаком, а затем затолкайте вниз в воду. Запрыгните на этот помидор, поверните налево и продвигайтесь влево, пока не обнаружите золотой кулак.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Anguish Lagoon.
Уровень: 1.

Необходимые способности: удары кулаком (Punching), хватательная способность (Grabbing).

Пройдите направо, а когда увидите синий помидор, врежьте по нему своим кулаком. Он начнет раскачиваться назад и вперед, словно маятник. Прыгайте на этот помидор и, когда он качнется слева, будьте внимательны. Перескочите на платформу (налево) и чуть выше слева увидите розовую букву О. Разглядеть ее чрезвычайно трудно, так что будьте очень внимательны. Атакуйте ее своим кулаком, качнитесь влево и прыгните на следующую платформу, а с нее вниз, приземлитесь на дереве, где и найдете много тингов.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Anguish Lagoon.
Уровень: 1.

Необходимые способности: Helicopter.

Идите направо, пока не подойдете к синему помидору, врежьте по нему кулаком, он начнет раскачиваться. Прыгайте на него и, когда он качнется вправо, перескочите на платформу, с нее на следующий помидор, далее прыгайте по маленьким плавающим растениям, действуйте молненосно, поскольку они упадут букваль-

но через 1-2 секунды. В конце запрыгните на платформу и в прыжке обязательно должны увидеть ting чуть выше справа в дальнем углу. Как только увидите его, подпрыгните, вертолетиком подлтите к нему, приземлитесь на плавающее растение и хватайте наверху золотой кулак.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: The Swamps of forgetfulness.
Уровень: 2.

Необходимые способности: Punching.

Пройдите чуть вправо и увидите помидор над высоким парнем, стоящем на небольшой платформе. Атакуйте помидор, он свалится на высокого парня; прыгайте на него, атакуйте следующий помидор, запрыгните на следующего высокого парня и продвигайтесь таким образом дальше, пока не сможете перескочить на платформу справа и атаковать помидор наверху. Сбейте его в воду справа, спрыгните на помидор и продвигайтесь направо, пока не обнаружите power up.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: The Swamps of forgetfulness.
Уровень: 2.

Необходимые способности: Punching.

Продвигайтесь по уровню, пока не доберетесь до первого раскачивающегося помидора. Слева от этого помидора увидите небольшую плавающую платформочку. Подойдите к помидору и, когда он качнется влево, увидите за ним следующий помидор. Атакуйте его своим кулаком, он свалится на плавающую платформочку, а затем снова атакуйте его, чтобы сбросить в воду. Спрыгните на него, продвигайтесь направо, пока не сможете подняться наверх и взять 1-up trophy.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: The Swamps of forgetfulness.
Уровень: 2.

Необходимые способности: Helicopter.

Прямо со старта увидите над головой помидор. Прыгните на него, а с него на лиану еще выше, поднимайтесь на самый верх, соскочите влево, соберите все тинги, снова карабкайтесь по лиане, соскочите с нее направо и опять соберите тинги. Далее необходимо воспользоваться способностью вертолетик, чтобы приземлиться на плавающей платформе. Запрыгните на помидор справа и, когда он качнется вправо, спрыгните в него так, чтобы очутиться на следующей плавающей платформе, с нее перескочите на маленькую платформочку, далее прыгайте вправо, вертолетиком летите, чтобы приземлиться на соседней платформе. Делать это нужно очень быстро, иначе платформа рухнет вниз. Далее как можно быстрее перескочите вправо, приземлитесь на следующей платформе и увидите еще один раскачивающийся помидор. Прыгайте на него; спрыгнув в нужный момент, соберите внизу все тинги, далее приземлитесь на маленькой плавающей платформочке, спуститесь на ней вниз и окажетесь на платформе, где найдете волшебника и 1-up trophy. Если прыгните вправо, то обнаружите проход, который позволит вам изрядно срезать маршрут и быстре закончить уровень.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 1.

Прыжком возвращайтесь к выве-

ске, старайтесь не прикасаться к ней, спрыгните на небольшое деревце слева, с него на большое дерево и обнаружите шесть тингов.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 1.

Необходимые способности: Punching.

Когда будете ехать на второй помидорине, направляясь прямо в воду, увидите фотографа (это контрольный пункт). Не спрыгнивайте с помидора, продвигайтесь прямо в воду и обнаружите небольшую секретную зону, а в ней power up.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 1.

Необходимые способности: Punching, Grabbing.

Возле первого контрольного пункта на этом уровне справа обнаружите помидор. Врежьте по нему кулаком, затем "толкайте" вправо так, чтобы он скатился с холма, но перед этим нужно успеть запрыгнуть на него. Как только увидите лиану, соскочите с помидорины, уцепитесь за лиану и поднимайтесь наверх. Слева увидите платформу. Перескочите на нее, познакомьте всех врагов со своим кулаком, пройдите до конца в левую часть этой платформы, хватайте золотой кулак, затем перескочите на соседнюю платформу слева, возьмите кучку тингов,далее прыжком на следующую платформу, прикочните нескольких врагов, а когда увидите волшебника (magician), можете принять участие в миниигре. Пройдите на левый край платформы, присмотритесь и увидите небольшую искорку. Прикоснитесь к ней, и тут же появится розовая буква О. Хватайтесь за нее, затем еще за несколько аналогичных букв, при первой возможности прыгните на платформу, пройдите чуть-чуть вверх, сверните налево, перебейте врагов, отыщите золотой кулак и power-up.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 1.

Необходимые способности: Punching.

Когда прокатитесь на третьей помидорине в воду, то также как и при обнаружении последнего секрета, продолжайте катиться дальше.М Не спрыгивайте с помидора и в концеконцов обнаружиите золотой кулак.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 1.

Почти в самом конце уровня увидите маленькую плавающую платформу, на которой сможете поднятьс янааверх, там перебраться на следующую платформу. Оставайтесь на ней до тех пор, пока не поднимитесь на самый верх. Спрыгните с нее, уцепитесь за лиану справа, возьмите 4 тинга.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 2.

Со старта сверните налево, прыгните на дерево, затем на следующее, далее на третье. Возможно вам понадобится для этого способность висеть, уцепившись за что-нибудь (hang ability) и в результате найдете power up.

Мир: The Dream Forest.
Стадия: Moskito`s nest.
Уровень: 2.

Необходимые способности: Punching.

Справа от финишного указателя на уровне увидите помидор. Атакуйте

его так, чтобы он свалился вниз, а затем прыгните на него, продвигайтесь направо, где и найдете 1-up trophy.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 1.

В начале уровня продвигайтесь вперед до первого облака, запрыгните на него. Учтите, что оно очень быстро свалится вниз, так что времени терять нельзя. Перескочите с облака налево и попадете в небольшую секретную зону, в которой найдете шесть тигнов и золотой кулак.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 1.

Необходимые способности: Hellicopter, running, hang.

Когда доберетесь почти до конца уровня и поплывете на облаке, перескочите с него на соседнее облако, а далее на платформу. Доберитесь до вывески с восклицательным знаком (!) и, когда подойдете к платформе, разбегитесь и прыгните. Летите дальше вертолетиком, уцепитесь за маленькую плавающую платформочку. Это возможно, если только очень высоко подпрыгнете. Поднимайтесь наверх, возьмите золотой кулак, power up и тинги, после чего спрыгните вниз и завершите уровень.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 2.

Когда подниметесь к первому контрольному пункту на этом уровне, запрыгните на облако, которое подбросит вас, словно трамплин; перескочите с него на платформу направо, продвигайтесь в этом направлении, соскочите вниз, но ни в коем случае не прыгайте на зеленую плавающую штуку. Продвигайтесь вниз, что довольно нелегко; постарайтесь не напороться на острые шипы и, когда окажетесь в самом низу, обнаружите 1-up trophy.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 2.

Когда подниметесь к первому контрольному пункту на этом уровне, заберитесь на облако (там вы уже были), перескочите на платформу справа, продвигайтесь в этом направлении, запрыгните на зеленую штуку и поднимайтесь на ней вверх. Уворачивайтесь от острых шипов, спрыгните, приземлитесь на платфопму слева, пройдите на противоположный ее конец, где найдете power up и несколько тингов, а также увидите еще одну аналогичную зеленую "штуку"

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 2.

Необходимые способности: Puching.

Оказавшись у второго контрольного пункта, поднимайтесь наверх по облакам, по пути прикончите врагов, справа найдете power up и 1 up trophy.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 2.

Сразу за вывеской с восклицательным знаком отыщите power up.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 3.

Необходимые способности: Helicopter.

В начале этого уровня прыгните на платформу справа, соберите наверху все тинги, затем спрыгните влево и

летите вертолетиком, пока не увидите облака. Запрыгните на первое облако, не медлите, тут же перескочите на следующее, иначе первое исчезнет. Эти облака действуют, словно подкидные мостики. Перескочите на платформу справа и соберите все тинги.

Мир: Band Land.
Стадия: Bongo Hills.
Уровень: 4.

Запрыгните на один из вихревых вращающихся шаров, спуститесь на нем вниз и, когда шар начнет поворачиваить вправо, быстренько соскочите с него так, чтобы приземлиться на платформе слева. Практически вы ее не увидите, пока не приземлитесь. Далее увидите облако и на нем маленький power up. Прыгните на него, днимайтесь наверх, по пути соберите тинги. Поднявшись до упора, спрыгните вправо, соберите тинги, спускаясь вниз, затем уменьшитесь в размере и падайте в самый низ. Соберите все тинги, которые пропустили; затем возьмите power up слева и прыгайте на облако. Оно доставитт вас наверх, точно так же, как и облако, с которым поднялись чуть раньше. Не забудьте собрать все тинги, а затем вернитесь к первоначальным размерам (Un-shrink). Спрыгните вниз направо и окажатесь в том самом месте, где все начиналось.

Мир: Band Land.
Стадия: Allegro Presto.
Уровень: 1.

Как только стартуете, сверните налево, прыгните к вывеске, скользите вниз, хватайте пару золотых кулаков и прикоснитесь к небольшой искорке. Тут же на платформе наверху появится power up. Запрыгните на нее и возьмите свою находку.

Мир: Band Land.
Стадия: Allegro Presto.
Уровень: 2.
Необходимые способности: Running, Helicopter.

Когда доберетесь до первого контрольного пункта на этом уровне, прыгните вправо на платформу. Внимательно присмотритесь и увидите крошечную платформу чуть наверху справа. Перескочите на нее, затем на следующую, далее еще на одну, бегите влево, прыгните с разбега так, чтобы приземлиться на следующей платформе; соскользните до конца вниз, спрыгните на соседнюю платформу, а затем еще на одну и далее на третью. На правой стороне этой платформы найдете несколько тингов. Если хотите собрать их все, то возвращайтесь наверх, ну а если не хотите, дождитесь, когда "протрубит" саксафон, соскользните вниз до конца, спрыгните с платформы, приземлитесь на облаке, прыгните на исчезающее облако, а с него на платформу. Далее приготовьтесь к кое-каким трудностям. Когда услышите звук саксафона, прыгните, соберите все тинги, приземлитесь на платформу, соскочите с нее, соберите еще несколько тингов, а дальше прыгните, вертолетиком летите, так чтобы приземлиться на платформе, на которой слева находится какая- то странная клетка. Отсюда увидите внизу тинги. Спрыгните, соберите их и заодно захватите power-up.

Мир: Band Land.
Стадия: Allegro Presto.
Уровень: 3.
Необходимые способности: Hang.

На первой платформе присмотритесь и увидите маленькую яркую

искорку. На нее нужно запрыгнуть. Прикоснувшись к ней, поторопитесь. Прыгните обратно на ту платформу, с которой все начиналось; пройдите к ее левому краю, прыгните на верхнюю платформу, уцепитесь руками, поднимайтесь наверх, прыгайте по исчезающим облакам. Пройдя через этот несложный лабиринт, найдете свою награду.

Мир: Band Land.
Стадия: Allegro Presto.
Уровень: 3.

Запрыгните на первую "падающую" платформу (желтый барабан), быстренько перескочите с него на следующий, поскольку он свалится буквально через несколько мгновений; перескочите на последний барабан, а с него на скользкую платформу. Далее прыгните вначале на маленькую платформу, с нее на большую, продвигайтесь направо, прыгайте по платформам, пока не увидите платформу вниз. В принципе их должно быть две. Одна наклонена влево, а другая наклонена вправо. Не прыгайте на них, а соскочите прямо в просвет между ними, и тогда сможете приземлиться на платформу внизу. Слева найдете золотой кулак, а справа power-up.

Мир: Band Land.
Стадия: Allegro Presto.
Уровень: 3.

Добравшись до первого контрольного пункта, идите направо и доберетесь до первой платформы-кларнета. Затем чуть дальше направо, прыгайте по платформам, пока не доберетесь до второго кларнета. Здесь найдете тинг Подойдите к правому краю, спрыгните вниз и приземлитесь на маленькой платформе. Прикоснитесь к искорке у правого края этой платформы, в результате появится облако, запрыгнув на которое, добудете power up. Перескочите на другое облако и возвращайтесь к платформе-кларнету.

Мир: Band Land.
Стадия: Gong Heights.
Уровень: 1.

Когда доберетесь к первому облаку (трамплину), запрыгните на маленький желтый барабан, который держит какой-то тип, а затем, улучив момент, прыгайте наверх на исчезающие облака, перескочите на облако слева, затем немедленно прыгните на платформу-кларнет, соберите тинги, перескочите на следующую аналогичную платформу, запрыгните вверх, соберите тинги. Затем соскочите на облако прямо под собой, приземлитесь на нем и тут же взлетите вверх, как с подкидного мостика. Прыгните как можно выше, чтобы приземлиться на исчезающем облаке слева. По пути соберите тинги, а приземлившись на этом облаке, быстро прыгайте с него прямо на платформу-кларнет, где найдете маленький power up. Заскочите на облако наверху, проедьте на нем отнисительно небольшую часть уровня, соберите тинги, а когда доберетесь до платформы-кларнета, перескочите на нее и торопитесь, поскольку облако не будет вас ждать. Приземлившись, прикоснитесь к искорке, тут же появятся облака, прыгайте по ним, чтобы спуститься в самый низ.

*** Секретный мир: Candy Chateau.**

Собрав все электуны по ходу игры, получите доступ в севретный мир, называющийся Candy Chateau. В Candy Chateau на второй стадии, дьявольский Рейман впервые появится буквально перед вами уже на старте.

Отойдите чуть назад, затем бегите, прыгайте, дальше вертолетиком над искрой, которую намеревался захватить ваш дьявольский двойник, но ни в коем случае не прикасайтесь к ней, и далее этот мерзавец на данном уровне уже досаждать вам не будет.

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS

*** Сюжет.**

В один прекрасный день Кассандра оказалась возле пирамиды. Совсем не случайно. Ей просто сказали, что ее муж Матеус хочет встретится с ней. Однако Кассандра чувствует что-то неладное, судя по всему, дьявольские проделки. Неожиданно она слышит чей-то крик о помощи. Похоже, что это крик Матеуса. Она спешит на помощь, вовсе не уверенная, что поступает правильно. Быстренько забегает в пирамиду и обнаруживает, что это вовсе на Матеус, а другой человек по имени Менту, который ее и обманул. Кассандра не понимает, где же находится ее муж, пытается сразиться с Менту, но тот намного сильнее и объясняет несчаствой женщине, что это была просто уловка с тем, чтобы заманить ее в пирамиду и похитить. Затем он знакомит ее с Айзис (Isis), какой-то странной и таинственной женщиной, все тело которой покрыто какими-то странными знаками или символами. Кассандра как раз им нужна, чтобы они могла расшифровать эти знаки. которые позволят обнаружить проход в Dunes of Natash, где хранится камень Скорпиона, дающий абсолютную власть.

Чуть позже сам Матеус оказывается возле пирамиды, слышит крик Кассандры. Он бросается на поиски, но обнаруживает, что здесь никого нет. Полный растрянности он вруг соображает, что голос Кассандры звучит у него в голове. Жена сообщает несчастному Матеусу о том, что произошло. Тот полон решимости немедленно спасти ее, но Кассандра его останавливает, поскольку считает, что он не сможет победить этих страшных врагов. Он сможет расправиться с Менту только в том случае, если найдет меч Осириса.

Узнав о том, что эти мерзавцы собираются добраться до камня Скорпиона, Матеус в страшном гневе. Это очень опасно. Матеус рвется в бой, и Кассандра подсказывает ему, что он должен отыскать Рукавицу Героя и тогда возможно ему удастся уничтожить камень скорпиона, но до этого он должен обнаружить шесть пропавших рун для этой "перчатки" Так что Матеусу предстоят невероятные приключения, чтобы спасти не только жену, но и весь мир.

*** Управление.**

В игре есть несколько приемов, которые безусловно понадобятся.

– **Ползание (Crawl).** Удерживайте кнопки **DOWN-RIGHT** или **DOWN-LEFT** на D-pad, стобы ползти в нужном направлении.

– **Прыжок от стены (Wall Jump).** Прыгните по направлению к стене, нажмите кнопку **A** и кнопку соответствующего направления и прыгните, оттолкнувшись от стены. Таким образом сможете попасть туда, куда обычным прыжком не запрыгнете.

– **Уцепиться за потолок (Ceiling Grab).** В некоторых помещениях на потолке увидите ряд довольно странных блоков, которые как

бы не вписываются в архитектурный стиль. Прыгните вверх к этим блокам, удерживайте кнопки **UP + A**, и ваш персонаж автоматически уцепится за блок, а затем нажимайте соответствующие кнопки на D-pad, и он, перебирая руками, начнет двигаться вдоль этих блоков по потолку.

– **Удар мечом (Sword Stab).** Этот прием можно выполнить лишь широким мечом (Board Sword). Находясь с воздухе во время прыжка, ужерживайте кнопку **DOWN** на D-pad, меч повернется острием вниз, и пронзите любого врага, находящегося под вами. Таким образом очень удобно уничтожать скарабеев и пауков, а также подобный прием пригодится в схватке с финальным боссом.

– **Заряженное оружие (это может делать только Матеус).** Ужерживайте кнопку **B**, чтобы зарядить свое оружие, и буквально через секунду ваш персонаж начнет вращать оружие, которое у него в руках. В результате возникнет своеобразный щит вокруг вашего персонжа, и если кто-нибудь из слабеньких врагов коснется его, то тут же будет убит. Более сильные враги получат серьезный удар и в зависимости от того, насколько он могучи; или отлетят назад или же все-таки смогут продолжить атаку. Кстати, двигаться во время зарядки оружия вы не можете, если, конечно, порыв ветра вам в этом не поможет. А если пропустите атаку врага в этот момент, то зарядка тут же прекратится. Понадобится еще одна секунда, чтобы вновь начать заряжать оружие. Чтобы завершить зарядку, отпустите кнопку **B**. После того, как зарядите оружие, нажмите кнопку соответствующего направления на D-pad и сможете выполнить одну из двух атак в зависимости от того, каким оружием владеет Матеус в настоящий момент. Атаки эти заметно сильнее обычных.

– **Широкий меч (Broad Sword).** Когда у вас в руках широкий меч, вы можете выполнить мощную атаку, нажав кнопку **LEFT** или **RIGHT** на D-pad. В результате Матеус сделает короткий бросок в 2-3 шага в том направлении, в котором направлен его меч, и пронзит врага, если тот окажется на его пути. Правда, сделав 2-3 шага, тут же и остановится. Если же нажмете кнпоку **UP** на D-pad, то Матеус нанесет удар вверх своим мечом. Эта атака очень эффективна, когда враг оказывается над вами.

– **Double Swords.** Когда Матеус держит в руках два меча, может метнуть оружие во врага, для чего нужно нажать кнопку любого направления на D-pad. В этом направлении он и метнет меч. Атака очень эффективная, пожалуй помощнее, чем атака широким мечом, тем более, что вы можете сражаться с врагом на дальней дистанции, что существенно безопаснее. Поскольку меч, словно бумеранг, возвращается к вам, то при этом можете нанести противнику сразу два удара. Первый, когда меч летит во врага, а второй, когда он возвращается обратно. Причем врага можно достать буквально чуть ли ни на противоположной стороне экрана.

*** Предметы.**

❖ **Золотой скорпион (Gold Scorpion).** Играет ту же роль, что и монеты или звездочки в других играх подобного жанра. Соберите 100 Золотых Скорпионов и получите дополнительную жизнь.

✣ **Жаркое в горшочке (Rot Roast).** Обнаружите внутри желтых орбов. Восстанавливает полностью ваше здоровье (8 очков). – Ножка цыпленка (Chiken Leg). Найдете их в синих орбах. Восстанавливают 50% здоровья (4 очка).

✣ **Огненные камни (Fire Gems).** Удвают мощность ваших атак. Получите у побежденных врагов. Максимальное количество таких огненных камней зависит от того, сколько у вас будет слотов (Knuckle Slots) на вашей рукавице Hero`s Gauntlet. Ркавица Героя (Hero`s Gauntlet). После того, как успешно завершите первую стадию игры, автоматически получите эту рукавицу, и с этого мгновения в верхнем правом углу экрана появится ее иконка в виде сжатого кулака. После того, как завершите очередную стадию, вне зависимости от того, найдете или нет руны, получите дополнительный слот. Максимальное количество слотов – четыре.

Когда вы получаете очередной слот на вашей рукавице, то естественно, можете сохранить большее количество огненных камней. Причем мощность и качество атак зависит от количества камней на вашей рукавице.

1 камень – оружие буквально воспламенится.

2 камня – помимо воспламенившегося оружия появится огненный шар, вращающийся вокруг вас.

3 камня – оружие воспламенится, а кроме того, сможете посылать огненный шар во врага в каждой атаке.

4 камня – по существу объединяют вариант двух и трех камней. Когда вы находите камень, мощность атаки удваивается. Вне зависимости от того, сколько у вас камней, мощность больше не возрастает. Но каждый раз, когда вы пропускаете вражеску атаку, то теряете один камень.

✣ **Скорпионовы часовни (Scorpion Shrines).** По ходу игры обнаружите частенько довольно странный алтарь, по обеим сторонам синий огонь, а на алтаре большой Скорпион. Это так называемые часовни Скорпиона, и через них можно пройти, чтобы добыть руны. Чтобы получить доступ к часовне, надо встать в центре ее и выполнить прыжок. В результате, после приземления платформа медленно начнет погружаться вниз, а вы телепортируетесь в сокровищницу. В этих местах можете набрать огромное количество скорпионов. Кроме того, здесь можно как следует поправить здоровье. На большей части стадии врагов не встретите. Однако, задача у вас совсем не легкая. Частенько придется преодолевать различные ловушки, волчье ямы, бороться с течением, уворачиваться от циркулярных пил, проскакивать в узкие проходы, где колонны попытаются раздавить вас, а на потолке острые шипы. Когда сможете добраться до конца сокровищницы, обнаружите еще одну частвню. Запрыгните на центр алтаря и в результате получите нужные вам руны. А заодно и телепортируетесь на ту стадию, где находились.

*** Пароли.**

Примечание. Кто такой пурпурный мужчина на заднем плане экрана паролей в принципе неизвестно. Мы будем его называть его просто пурпурный (purple). Кстати, на некоторых стадиях рядом с паролем будет написа-

ны слова "With" или "W/O". В первом случае имеется в виду, что к этому моменту необходимо собрать все руны, что же касается второй надписи, то ровно наоброт, к этому моменту вы не можете иметь ни одной из рун.

Стадия 1.

Менту, Айзис, Кассандра, Менту.

Стадия 2.

With: Айзис, Пурпурный, Айзис, Менту.
W/O: Менту, Перпурный, Менту, Айзис.

Стадия 3.

With: Матиус, Менту, Пурпурный, Рок.
W/O: Пурпурный, Айзис, Матеус, Айзис.

Стадия 4.

With: Пурпурный, Кассандра, Айзис, Кассандра.
W/O: Пурпурный, Айзис, Матеус, Пурпурный.

Стадия 5.

With: Матиус, Кассандра, Айзис, Пурпурный.
W/O: Пурпурный, Кассандра, Менту, Пурпурный.

Стадия 6.

With: Матеус, Айзис, Кассандра, Рок.
W/O: Матеус, Пурпурный, Айзис, Матеус (если сыграете за Кассандру и соберете все руны).

SEA TRADER: RISE OF TAIPAN

*** Экраны.**

На экране карты наверху увидите название региона (фрагмент карты), в котором вы находитесь в настоящий момент. В нижней части экрана указан город, в котором вы находитесь или уже выделили, т.е. намереваетесь туда отправиться, а также текущий день календаря.

Используя кнопки **L** + **R** вы можете просмотреть так называемый статус экрана: Ship Status, Stats, Awards и Manifest.

На экранах merchant screen и trading screen. Кнопками **L** + **R** можете вместо покупки совершить продажу или же наоборот.

На экране карты кнопками-стрелочками можете изменить место назначения, кнопкой **A** подтвердить выбор, а кнопкой **B** отменить.

На экране городов кнопками-стрелочками можете перебрать различные здания, нажав кнопку **A**, войдете в выделенное здание, а если нажмете кнопку **B**, то вернетесь на карту.

Если же нажмете кнопку **B** уже находясь в доме, то попадете на экран города.

*** В городе.**

Во всех городах идет активная торговля, и очень важно знать, что в каком городе продается и вообще, какие есть в них учреждения.

Merchant.

Пожалуй, самое важное здание в начале вашей карьеры. Здесь вы можете купить или продать любые товары. Нажав кнопку **A**, выбираете товар для продажи или покупки, в то время как кнопками **RIGHT** и **UP** увеличиваете объем закупок или продаж, а кнопками **LEFT** или **DOWN** уменьшаете количество. Если вы продаете выбранные товары, то под названием его увидите финансовые итоги, т.е. потеря (Loss) и доход (profit) за продажу единицы товара. Нелегальными товарами Illegal goods здесь не торгуют и их не покупают.

Tavern.

Купив на 100 Taels (это такие де-

нежки) спиртных напитков, можете получить полезный совет или подсказку, но если купите слишком много спиртного, то очухаетесь на улице, а денег у вас может просто не оказаться. Так что совсем невредно, прежде чем отправиться в таверну, положить все свои деньги, оставив на карманные расходы 400-600 тайлей (taels).

Customs офис.

Что-то вроде таможни, но довольно продажной, и если сделаете пожертвование в 1000 тайлей, то получите возможеность получить различные нелегальные товары и в зависимости от вашей репутации (reputation level) сможете также приобретси морские карты (charts), а следовательно, получите доступ в другие части света.

Bank.

Настоящий банк. Здесь можете положить деньги на хранение, снять их со счета, оплачивать различные покупки, а также сделать заем. Банк очень полезное учреждение, если хотите сохранить свои деньги в безопасности от пиратов и воров. Однако, когда берете заем, будьте осторожны. Если вы не заплатите соответствующие проценты каждую неделю, вас начнут преследовать специальные банковские агенты (bounty hunters). Банки существуют практически во всех городах, и в любом из них можете получить свои денежки.

Shipwright.

Верфь для того и существует, чтобы ремонтировать свои корабли, получившие повреждения, а также проводить различные усовершенствования, если, конечно, есть достаточно денег

Усовершенствованные паруса (Sails). Дают возможность плавать значительно быстрее и частенько удирать от кровожадных пиратов, если бой будет складываться не в вашу пользу.

Усовершенствованные пушки (Cannons). Наносят каждым выстрелом значительно большие повреждения.

Усовершенствованная команда (Crew) стреляет намного точнее, действует расчетливо, успешно сражается с врагами. Благодаря этому способна отразить практически любую вражескую атаку.

Усовершенствованная броня (Armor) делает ваш корабль значительно менее уязвимым в бою.

И наконец, пятое усовершествование – увеличение трюма (Cargo Hold) позволяет перевозить значительно большее количество товаров. Причем вы получаете возможность сделать очередное усовершенствование каждый раз, когда приобретает новую карту.

Warehouse.

Складские помещения, предназначенные для хранения товара. В каждом из таких складов можно хранить до 600 видов товаров, платя при этом 10 тайель в неделю. Несмотря на уверения владельцев складов, здесь регулярно происходят кражи, так что не удивляйтесь, если заглянув сюда через неделю, обнаружите, что половина ваших запасов куда-то исчезла. Тем не менее, склады чрезвычайно полезная штука. В них цкелесообразно хранить товары, которые стоят дешево в настоящий момент. Тогда, когда цена возрастет, сможете быстро на них заработать, продав где-нибудь з другом месте.

*** СТРАТЕГИЯ.**

Вы стартуете в Гонконге, в южном Китае (S. China), в кармане у вас 2000

тайлей. Деньги небольшие, а потому нужно действовать очень разумно.

Первым делом посетите разные города, чтобы понять, что сколько стоит. Это правило, которого придерживаются купцы во всем мире. Обратите внимание на прайс-лист различных товаров. Два последних вида товара особо ценные. Они совершенно легальные, и смело можете торговать где угодно. И если увидите, что в каком-нибудь городе нужно приобрести товар за 500 тайлей, а в другом городе он стоит 1000 тайлей, то нужно сделать это немедленно, закупив этот товар на все имеющиеся у вас средства, и тогда заработаете просто огромные деньги. По сравнению с этим, мало эффективно покупать, например дешевый товар, стоимостью в 20 Тайлей, чтобы затем продать его за 40 тайлей, даже если накопите его в огромном количестве, а денег у вас относительно немного, то заработаете сущие гроши, хотя в принципе на начальном этапе это также чрезвычайно важно, поскольку, что вы купите четыре вида товаров по 500 тайлей и продадите по 1000 тиайлей, получив при этом в сумме 4000, что вы купите 100 видов товаров по 20 тайлей, а продадите по 40. Итоговая сумма одна и та же, но когда у вас будет достаточное количество денег, то с дешевым товаром можете даже и не связываться, если не получите какую-нибудь подсказку и не поймете, что на этом дешевом товаре можно очень много заработать.

В южном Китае, пожалуй, самый выгодный товар это шелк (silk) и предметы искусства (Fine art). Если заглянете в десяток городов, то обнаружите, что средняя цена на щелк где-то в районе 1000 тайлей, а купить можно за 200-400, в то время, что самая дорогая цена, за которую можно продать, превышает 1300. Так что потенциальный доход в среднем составит приблизительно 1000 тайлей на одном товаре. Безусловно, самые большие доходы (и по ходу игры вы это поймете), приносит торговля на черном рынке.

Для этого надо заглянуть в Customs office, затем дать приличную взятку, иногда даже 10000 тайлей. Причем размер этой взятки зависит от вашей репутации. Всего существуют шесть видов контрабандных товаров, которые сможете обнаружить в различных "таможнях": лес (Ivory), Grog, Stygian Lotus, Pitchblack, оружейный порох (Gun Powder) и турецкие сладости (Turkish Delight). Эти товары, в принципе, можно продать по 1000 тайлей.

Если увидите где-ниубдь, что они продаются за 500 или даже дешевле, купите как можно больше, забейте свой склад до отказа, а затем продайте их в других портах и получите максимальную прибыль. Учтите, что цена на контрабандные товары иногда взлетает до трех и более тысяч, так что иногда удается заработать сразу 2500 тысячи на одной покупке. Естественно, что торговля вся основана на спросе и потреблении, так что если вы закупите все товары на черном рынке, продадите часть гденибудь, а затем вернетесь обратно, то практически наверняка цена в том месте, где вы их приобрели, здорово поднимется, и тогда оставшиеся товары можете продать прямо со склада. Это самый быстрый способ разбогатеть. Причем деньги на этом можно заработать просто несусветные. Однако, помните, что нельзя надолго оставлять товары на складе, поскольку там

регулярно происходят хищения.

Что же касается вашего корабля, то очень важно первым делом усовершенствовать паруса, затем заняться командой, трюмом и, наконец, пушками. В самом начале игры вам придется очень много путешествовать из одного порта в другой для того, чтобы сколотить начальный капитал, а хорошие паруса повысят скорость вашего корабля и тем самым выиграете много времени.

По этой же причине Лорин самый лучший персонаж в начале игры, Сан Ли уверенно занимает свое место, поскольку очень красивая и умеет ловко договариваться. Усовершествовав свою комнаду, можете отражать пиратские атаки, вести точную стрельбу, ну а когда увеличите объем трюмов, то сможете перевозить сразу много товаров, а следовательно больше зарабатывать.

Ну а что касается пушек, то усовершенствова их, запросто потопите практически любой пиратский корабль.

Итак, подводя итоги, можно сделать некоторые выводы.

Если обнаружите хорошие товары по относительно низкой цене, то купите как можно больше. Забейте склады до отказа. Плывите в какой-нибудь другой порт, продайте часть этих товаров, вернитесь обратно. Поскольку вы все скупили, то здесь цена тут же и возрастет, а потому не надо будет никуда плыть, можете продать их прямо со склада, просто зайдя к какому-нибудь купцу и сделав ему подобное предложение.

Безусловно, контрабандные товары с черного рынка – самое выгодное дело. И не только потому, что цена на них может взлететь чуть ли не до небес, просто на них можно сделать максимальную прибыль. А если у вас не хватает денег для того, чтобы дать взятку, чтобы купить изрядное количество контрабанды, то выберите два последних вида товара в прайс-листе купцов.

В южном Китае предметы искусства и щелк. Но щелк значительно эффективнее.

В общем, самое главное правило успешного купца: пукупай дешево, продавай дорого.

SHINING SOUL

*** Прохождение.**

Поскольку игровое действие довольно однообразное, то и прохождение будет очень коротким, можно сказать, конспективным. Естественно, вначале игры вы выбираете персонажа, а затем прибываете в город, где побеседуете с Кентавром, затем поговорите с Chaos и Adam. Получите несколько базовых советов. Ну а последнего из четырех встреченных людей, вы по существу не узнаете до конца игры. Известно лишь, что он очень мощный маг, у него есть свой план, как уничтожить Черного Дракона. Вроде бы, он даже и не собирается спасать Rune – этот мир сияющей силы (Shining Force). Итак, после того, как побеседуете с людьми, погуляйте по городу, потолкуйте с местными жителями, а затем отправляйтесь в первое подземелье.

– Подземелье 1. Beast Mountain.

В этом подземелье всего три уровня. Чтобы открыть два последующих уровня, необходимо уничтожить всех врагов и, кстати, н забывайте заглянуть во все сундуки.

Босс: Beast King. На вид очень опасный противник, но справиться с

ним запросто, по крайней мере, если имеете несколько настоек и хороший меч. Спрячьтесь за растение, чтобы увернуться от монстра, когда он покатится на вас, словно большой шар. Попробуйте перепрыгнуть через него и, как только он остановится, нанесите удар сзади. Возможно он сумеет контратаковать, будьте начеку и своевременно подлечитесь. После победы пройдите к городу, побеседуйте с ниндзя, получите от него полезный предмет и прежде, чем отправиться во второе подземелье или же когда вернетесь в город из второго подземелья, попробуйте догнать этого же ниндзя и тогда получите еще один предмет.

— Подземелье 2. Лабиринт Death Shadow.

В подземелье значительно больше монстров, они покрупнее, а также восемь уровней.

Босс: Colossus. Подойдите к боссу спереди, атакуйте орб, уворачивайтесь от его огромных лап и лазерных лучей, и когда орб свалится с Colossus и упадет на землю, вот тут-то и атакуйте его самого. Учтите, что орб движется очень быстро, может нанести изрядные повреждения, так что обязательно имейте при себе побольше настоек, чтобы своевремнно подлечиться.

— Подземелье 3. Equal Dungeon.

Подземелье мало чем принципиально отличается от предыдущего, на нем 10 уровней.

Босс: Bulzom. Булзом вовсе не является поклонником черного дракона. Он сам мечтает о том, чтобы Huydols захватили весь мир. Его запросто можно победить, непрерывно атакуя, своевременно подлечиваясь и не придумывая никаких тактических и стратегиченских маневров.

— Подземелье 4. Forest of Another World.

В этом подземелье 10 уровней, а также много секретных зон. Обследовать его нужно очень тщательно. Обязательно заглядывайте под деревья, в общем, в любые укромные уголки. Во всяком случае, здесь достаточно интересно и увлекательно.

Босс: Michaela. Очаровательная Микаела является поклонницей Dark Sol и возможно влюблена в него. Убить ее очень трудно. Она использует специальных "куколок" это как бы ее клоны. Однако, если вам повезет, используйте в этом бою топор и постарайтесь загнать ее в правый угол. Здесь куколки вряд ли смогут вас достать. Очень уж вы далеко, а атаки топором помешают Микаеле контратаковать, создавая перед вами своеобразный щит.

— Подземелье 5. Glaybull Temple.

В этом подземелье 10 уровней, а так ничего особенного.

Босс: Iohm. Ведите бой на ближней дистанции, только так можно легко уничтожить противника, а если же отойдете подальше, то он тут же попытается атаковать дыханием демона, а также вызовет парочку ядовитых червей, атаки которых достаточно неприятны. Итак, держитесь поближе к боссу, атакуйте и лечитесь своевременно. Победа не заставит себя долго ждать.

— Подземелье 6. Deol Waterway.

В этом подземелье 10 уровней, монстров очень много и даже когда увидите телепортал, с помощью которого сможете попасть на следующий уровень, все-таки постарайтесь перебить всех монстров и заработать побольше опытных очков EXP.

Босс: Zeon. В принципе, Зеона

убить очень трудно. Во всяком случае в этом измерении, а кроме того, меч для него не страшен, а потому нужно проявить определенную хитрость, чтобы одержать победу. Босс время от времени то появляется, то исчезает, использует мощное заклинание, в том числе и "ядовитые" заклинания. Своевремнно подлечивайтесь, атакуйте при каждой возможности. Схватка будет очень долгой, и когда одержите победу, отправляйтесь дальше.

— Подземелье 7. Dark Tower

В этом подземелье 9 уровней. Естественно есть телепортационное устройство. В принципе особо увлекательного ничего нет.

Босс: Dark Sol. Об этом чудище известно немного. Когда-то он был очень могучим магом. К сожалению, стал поклонником культа черного дракона. Как ни странно, победа дастся вам без особого труда. Атакуйте при каждой возможности, своевремнно подлечивайтесь, магические атаки босса не очень опасны, если наш герой своевременно провел upgrade. Когда с этим врагом будет покончено, неизвестный маг, которого вы видели в начале игры, появится и поздравит вас.

— Подземелье 8. Dark Castle.

Очень большое подземелье, последнее. На нем целых 14 уровней.

Босс: Dark Dragon. Итак, вам предстоит схватка с могучим трехглавым драконом. Причем после того, как отрубите голову, она довольно быстро отрастет заново. Левая голова использует атаку Freeze, центральная голова – дыхание демона Demon Breath или молнию (Thunder), а правая голова – атаку Blaze. У вас два варианта стратегии. Если вы в отличной форме, срубите вначале левую голову, затем правую и тут же центральную, прежде чем они успеют заново отрасти. Ну а если персонаж не в очень хорошей спортивной форме, то тогда придется сражаться довольно долго и рубить головы, пока они не перестанут вырастать вновь. Так что придется набраться терпения. Ну а когда одержите победу, можете принимать поздравления. Игра закончена. Если хотите, перезагрузите запомненный файл и сможете играть в более сложном режиме advance.

SONIC ADVANCE

*** Советы.**

❖ Стандартный звуковой "тест" содержит 39 песен. Но если вы сумеете успешно завершить уровень The Moon Zone, то появится еще три песни.

❖ Чтобы получить доступ в зону Moon, обнаружьте все изумруды Chaos Emeralds, используя любого персонажа; затем успешно завершите игру со всеми персонажами, далее закончите лунную зону, играя за Соника, и все в порядке.

SONIC ADVANCE 2

Полоумный ученый доктор Эггман разработал дьявольскую схему. Поскольку он намеревается создать свою собственную империю, то он решил похитить разнообразных животных, превратить их в роботов и сделать своими рабами. На этот раз ему удалось также похитить Наклеса и Тейлса. Понятно, что Соник такого потерпеть не может и посылает ему сообщение: "Доктор Эггман, вы мой враг, и я все сделаю, чтобы спасти моих друзей" Собственно, с этого и начинаются новые приключения Соника и его друзей. Главное, сорвать чудовищный замысел этого маньяка.

*** Персонажи.**

— Sonic the Hedgehog.

Пожалуй, самый быстрый в мире ежик. Веселый, беззаботный, но очень справедливый. Иногда он излишне горяч, но если друзья попали в беду, он первый придет на помощь. Cream the Rabbot. Ужасно симпатичная крольчиха, всегда берет с собой крошечного Chao "Cheese" Ведет себя сплошь и рядом по-детски, но зато, если за что-нибудь берется, то доводит до конца. Никогда не забывает о правилах хорошего тона, может летать, хлопая своими ушками, словно крыльями.

— Knuckles the Echidna.

Одновременно и друг и соперник Соника. Обладает огромной силой, а его шипастые кулаки позволяют нанести мощный удар. Запросто карабкается по стенам, очень смелый, волевой, но иногда слишком доверчивый.

— Tails the Fox.

Симпатичный лисенок двумя хвостами. Безусловно, мечтает быть очень похожим на Соника. Обожает возиться с разнообразными машинами, иногда даже способен построить роботов и оказать помощь Сонику. Может летать, вращая своими хвостиками, словно лопастями вертолета.

— Amy Rose.

Очень веселая и жизнерадостная ежиха. Судя по всему, влюблена в Соника и мечтает стать его подружкой. Очень миленькая, а вот своим молотом Piko Piko Hammer может врезать врагам как следует

— Доктор Dr. Eggman (он же доктор Robotnik).

Бесчувственный маньяк, дьявольский гений, все время пытается провести в жизнь свои кошмарные планы и завладеть властью над миром. Но Сонику всегда удается помешать его злокозненным намерениям. Однако, доктор Эггман так ничему и научился.

*** Управление.**

– Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad. Движение, соответственно, влево и вправо. Если удерживаете кнопку, то скорость возрастает, и если двигаетесь все время с большой скоростью, собирая кольца, то сумеете получить доступ в режим ускорения (Boost).

– Удерживая кнопку **UP** на D-pad, сможете отдвать распоряжения своим товарищам.

– Удерживая кнопку **DOWN** на D-pad, пригнетесь (crouch down), а во время движения будете вращаться. При этом сможете атаковать и уничтожать врагов.

– Удерживая кнопку **DOWN** на D-pad, нажмите кнопку **A** и выполните бросок с вращением (spin dash). Отпустите кнопку **DOWN**, чтобы продвинуться дальше.

Кнопка **A** – прыжок/вход в экран выбора.

Кнопка **B** – специальная атака, отмена.

Кнопка **Start** – пауза.

Кнопка **Select** и кнопка **L** – не используются.

Кнопка **R** – используется при выполнении трюков в воздухе.

Примечание. Для того, чтобы выполнить подобные трюки, вы должны взлететь с трамплина, склона или с перекладины, по которой скользите, и тогда сможете выполнить несколько головоломных трюков в воздухе.

Кнопки **UP** + **R** – взлететь выше.

Кнопки **LEFT** или **RIGHT** + **R** – в

полете свернуть влево или вправо, увеличить скорость, а иногда даже убить врагов.

Кнопка **R** – смена направления на противоположное тому, куда смотрит герой.

Кнопки **DOWN** + **R** – остановка в воздухе, а затем резкое пикирование вниз.

SPIDERMAN: MYSTERIO`S MENACE

*** Управление.**

Спайдермен или, как часто его называют, Спайди (т.е. человек-паук) обладает очень широкими возможностями, часто использует паутину, ловко орудует кулаками, может выполнять различные мощные атаки, что позволяет ему успешно сражаться с превосходящими силами противника и оставаться в живых в самых трудных и опасных ситуациях.

– Основное управление.

Кнопка **LEFT** на D-pad – движение Спайди влево.

Кнопка **RIGHT** на D-pad – движение Спацди вправо.

Кнопка **A** – Прыжок или прем Web Rope (когда находится в воздухе).

Кнопка **B** – рукопашная атака.

Кнопка **L** – Дальнобойная атака паутиной Web Shop.

Кнопка **R** – Липкая паутина (Slicky Web) связывает врага по рукам и ногам.

Кнопка **Select** – Просмотр имеющегося снаряжения.

Кнопка **Start** – пауза в игре.

– Вторичный прием.

Если нажимаете кнопку несколько раз, то Спайди выполняет более сложные и впечатляющие приемы, помагающие ему вырваться из самых опасных ситуаций. Иногда подобные приемы можно связать со стандартной трехударной атакой, так что после трех ударов, прежде чем нанести еще более мощный удар, Спайди выполнит апперкот. Атака, правда, довольно длительная, так что желательно врагу вначале врезать как следует, чтобы он не успел увернуться, а затем уже провести атаку. В этом случае врагу не поздоровится.

Нажав кнопку **B** на бегу, выполните атаку ногой Quick kick. Очень эффектно провести ее в начале боя. Причем, разбежаться на хорошей скоросроти, нажать кнопку **B**, Спайди прыгнет вперед и врежет как следует ногой врагу, как заправский каратист.

Стоя на земле, нажмите кнопки **UP** + **B** и проведете удар апперкот. Мощно врежете в челюсть. Выполняется, к сожалению, не очень быстро, но если уж попадете...

Нажав кнопки **UP** + **B** в воздухе или на бегу, нанесете удар ногой с вращением Spin Kick. Спайди крутанется, используя свой вес и центробежные силы, нанесет мощный удар.

Находясь в воздухе, нажмите кнопки **DOWN** + **B** и выполните прием Assault Dive, в ходе которого Спайди неожиданно выполнит прыжок в воздухе по диагонали и вытянутой ногой нанесет удар врагу. Очень эффективен в качестве контратаки. Особенно когда пытаетесь ускользнуть сразу от нескольких бандитов.

Прилипнув к горизонтальной поверхности, находясь спиной к земле, нажмите кнопки **DOWN** + **B**, выполните атаку Dive Kick. Очень мощная, но рискованая атака, в результате которой наш герой спикирует вертикально вниз прямо на голову соперни-

ку и нанесет ему страшные повреждения. К сожалению, когда он пикирует, управлять Спайди невозможно.

Когда нажмете кнопки **L** + **R**, Спайди раскинет руки и защитит себя небольшим щитом из паутины (Web Shield). Будьте осторожны, поскольку враг может атаковать и сзади.

SPIDERMAN: THE MOVIE

*** Сюжет.**

Когда Петера Паркера укусил генетически измененный паук, он приобрел удивительные способности, характерные только для пауков, и после трагической смертии своего дяди, Петер решил посвятить свою жизнь борьбе с преступниками. Теперь, как Спайдермен, он начинает борьбу с преступным миром, патрулирует по городу, уничтожайте преступников и пытается предотвратить различные правонарушения. Действует он круглосуточно, возится с карманниками, грабителями, самыми разнообразными бандитами. Однако, преступность в городе не снижается. Наборот, волна преступлений затопила город и, судя по всему, кто-то это организовывает, так что наш герой должен не только разобраться с массовыми преступлениями, но и обнаружить организатора. Хватит ли у него способностей, силы, ума, ловкости, изворотливости? Это вам все предстоит узнать.

*** Секреты.**

Разнообразные секреты, которые усиливают ваши способности, можно активировать и отключать на экране меню секретов на странице 1, а все кадры из фильма сможете просмотреть на второй и третьей страницах в меню секретов.

❖ Armor Upgrade. Чтобы получить усилитель брони, закончите игру и соберите всех золотых пауков.

❖ Чтобы стать сильнее Slrength Enhancement, закончите всю игру, набрав более 150000 очков.

SPLINTER CELL

В мире нарастает угроза терроризма, особенно с появлением новых государств после развала Советского Союза. Целью террористов являются Соединенные Штаты. Национальное Агентство по Безопасности (NSA), к сожалению, не справляется с террористическими угрозами, а потому была создана специальная команда Третий Эшелон (Third Echelon). По существу, это был возврат к класcическим методам шпионажа, в которых системы связи, боевые технологии, разведка, выяснение лагерей террористов становятся основными задачами. Третий Эшелон предназначен для выполнения конкретных полевых разведывательных операций. Соединенные Штаты официально не признают эту организацию, она действует вроде как самостоятельно. Ее отдельные маленькие подразделения называются Splinter Cell, в них собраны самые лучшие разведчики, способные в одиночку выполнять сложнейшие задачи, получая лишь необходимую информацию из штаба.

10 марта 2004 года. Центральное разведывательное управление связывается с подразделением NSA в связи с потерей связи с агентом Alison Madison, который занимался разведкой в бывшей советской республике Грузия. Его помощник, агент Blaustein, действует в грузинской столице в городе Тбилиси, пытается разыскать Madison. Контакт был утерян 7 дней тому назад. Опаса-

ясь за жизнь американских разведчиков, которые могли попасть в руки грузинских террористов, Третий Эшелон (Third Echolon) под руководстовм с Sam Fisher, решил отыскать пропавших агентов и разобраться в ситуации.

Итак, вы играете за Сэма Фишера, действовать нужно скрытно, незаметно, поскольку о вашем присутситвии не должен подозревать никто, и если вас поймают, то не сможете апелировать ни к консульству Соединенных Штатов, ни к посольству, так как действуете самостоятельно и вроде как бы и не существуете, во всяком случае, официально. Сэм должен действовать скрытно, чтобы враги его не обнаружили. Есть специальный индикатор, так называемый, Stealth, и если он заполнен полностью влево, то Сэм не может быть замечен вражеской службой наблюдения, а если он полностью "справа", то значит Сэм находится в опасности, враги могут обнаружить его и атаковать. Старайтесь спрятаться в тени, это очень важный элемент техники незаметного проникновения, опускайтесь на корточки, двигайтесь медленно, прижимайтесь к стенам, это поможет вам действовать скрытно. Учтите, что настоящему агенту нужно не только смотреть во все глаза, но и внимательно слушать. Подчас, вы заранее сможете обнаружить опасность до того, как увидите врага. Конечно, по ходу игрового действия вам придется и бегать и прыгать, при этом будут возникать определенные звуки, которые вражеские патрули могут услышать, а следовательно, и обнаружить вашу позицию. Поэтому решительные действия необходимы только в критической ситуации.

*** Подсказки.**

❖ Если главая цель миссии – скрытое проникновение, то, во-первых, враги могут вас обнаружить лишь определенное колличество раз, а кроме того, если кого-нибудь уничтожите, обязательно спрячьте труп. Оставите труп на виду – враги увидят его и почти наверняка обнаружат вас. А если миссия боевая, в которой нужно кого-нибудь уничтожить (assoult mission), то можно и не прятаться, просто уничтожайте врагов как можно больше и как можно быстрее. Если нет укромного местечка, где-нибудь в тени, куда можно спрятать труп, то можно, например, ликвидировать освещение, и тогда враги труп не обнаружат. Подчас это намного быстрее и легче.

❖ Если уничтожите освещение, расстреляв светильники, то сможете спрятаться казалось бы даже в совершенно безнадежной ситуации. В помещениях станет совершенно темно, и враг практически вас не сможет обнаружить.

❖ Опускайтесь на корточки, продвигайтесь вперед, пригнувшись. В режиме crouch mode даже если вы и бежите пригнувшись, то шаги ваши не так слышны, а скорость практически такая же.

❖ Когда вас атакуют сторожевые псы, нет смысла прятаться где-нибудь в темноте, они все равно вас учуют, так что расстреливайте их или спрячьтесь, в ближайший водоем, и они не найдут вас по запаху.

❖ Вражеские орхранники не откроют огонь, если вы захватили когонибудь из их товарищей в заложники. Но следует вам только убрать пистолет от виска заложника, как тут же они откроют огонь, будьте осторожны.

❖ Когда разряжаете настенную мину wall mine, будьте внимательны,

если огонек зеленый, можете разряжать ее, а если красный, то она вот-вот взорвется.

❖ Бросайте банки или бутылки, это помогает вам не только отвлечь внимание врага, но и может сбить охранника с ног, если попадете точно в голову.

❖ Кувырок rolling move – отличный прием. С помощью него сможете увернуться от вражеского огня и оставить террориста в дураках.

❖ Экономьте боеприпасы. Одного выстрела в голову будет достаточно для того, чтобы ликвидировать противника, тем более, что таким образом уничтожите его значительно быстрее.

❖ Устройство Cammera Jammer помогает вам спастись от камеры наружного наблюдения системы безопасности, которую, в принципе, уничтожить нельзя. Кстати, можно бросить сигнальную ракету и таким образом "сбить с толку" камеру наблюдения, а химические сигнальные ракеты (chemical flare) позволяют вам обезвредить цифровые датчики heat sensor. Если не знаете, поджидает ли за дверью опасность, используйте оптический кабель optic cable. Если охранники прячутся за дверью, то вы их сразу обнаружите.

❖ Иногда перекрестие прицела становится то крупнее, то меньше. Если перекрестие прицела велико, то в этой ситуации возможен неточный выстрел, а если перекрестие прицела очень маленькое, значит выстрел будет точно в цель. Конечно, старайтесь не двигаться во время прицеливания.

❖ Некоторых персонажей по ходу игры необходимо захватить живыми, а затем допросить, так что будьте внимательны, и если прибьете когонибудь, владеющего жизненно важной информацией, то придется повторить миссию сначала.

❖ По ходу некторых миссий вы не имеете права никого убивать. Тому может быть множество причин, но факт есть факт. А потому не используйте против них смертельное оружие, постарайтсь обезвредить их другими способами, например, отправить в нокаут или же использовать Sticky Shooker.

*** Управление.**

– Кнопка **UP** на D-pad – "взаимодействие" с такими предметами, как аптечки (Medikits), оружие (guns), сейфы (Safes), компьютеры (computers) и т.д.

– Кнопка **DOWN** на D-pad – пригнуться, опуститься на корточки или спуститься вниз.

– Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – движение влево или вправо. Чтобы бежать, дважды нажмите кнопку нужного направления.

– Кнопка **A** – Прыжок.

– Кнопка **B** – Атака (Strike), использование оружия.

– Кнопка **Start** – меню паузы.

– Кнопка **Select** – переключение с пистолета на газовые гранаты и наоборот.

– Кнопка **R** – Использования прибора Stoicky cam, а одновременно кнопками на D-pad можете менять угол показа камеры.

– Кнопка **L** – Выхватить пистолет, выбрать дистанцию для метания гранат.

– Ближние атаки (Close Attack). Нажмите кнопку **B**, когда стоите рядом с врагом и нанесете ему удар, при этом у вас не должно быть оружия.

– Climbing. Подойдите к трубе, лестнице, кабелю или ограде, нажмите кнопку **UP** или **DOWN** на D-pad и вскарабкаетесь вверх или спуститесь вниз. Нажмите кнопку **A** и кнопку

LEFT или кнопку **RIGHT** на D-pad, чтобы спрыгнуть в нужную сторону. Дважды нажмите кнопку **DOWN**, чтобы соскользнуть вниз быстрее.

– Shimmyng. Иногда, если такое возможно, вы можете спрыгнуть вниз с какого-нибудь карниза так, чтобы уцепившись за его край, повиснуть, нажав кнопку **DOWN** на D-pad. Нажав кнопку **LEFT** или **RIGHT** на D-pad, перебирая руками, начнете двигаться в соответствующюю сторону. Если нажмете кнопку **UP** на D-pad, то подтянетесь и вскарабкаетесь наверх.

– Hard Shooting. Когда висите, уцепившись за что-нибудь с вытянутыми ногами, можете достать оружие и обстрелять противника. Иногда это может выручить в сложной обстановке.

– Drop Attack. Если спрыгните сверху на врага с какой-нибудь трубы, карниза или высокого штабеля ящиков, тут же собьете его с ног.

– Rappelling. Пригнитесь возле какой-нибудь трубы, нажмите еще раз кнопку **DOWN** на D-pad, чтобы достать веревку. Будьте осторожны во время выполнения этого приема, поскольку наверх подняться в этой ситуации не сможете, а потому старайтесь занять такую позицию, чтобы охранник, проходящий мимо окна, вас не заметил, иначе он тут же включит тревогу, и миссия завершится.

*** Игровые элементы.**

❖ Панель Alarm. Если враг активировал такую панель, то раздастся сигнал тревоги, и его дружки, находящиеся поблизости, тут же насторожатся. Если услышите сиграл тревоги, отыщите панель alarm, нажмите кнопку **UP** на D-pad, чтобы отключить ее.

❖ Автоматическая пушка. Автоматические пушки очень опасны. Если окажетесь на линии огня, то тут же превратитесь в решето. Чтобы вырубить подобные пушки, нажмите кнопку **UP** на D-pad, азатем кнопку **A** как можно быстрее, и тогда на пушки уже можете больше не обращать внимания.

❖ Камера слежения. Как только попадете в поле обзора камеры буквально на долю секунды, тут же сработает сигнал тревоги, будьте осторожны. У каждой камеры есть "мертвая зона" Если стоите в ней, то камера вас не зафисирует. Чтобы узнать, попадете ли в поле зрения камеры, используйте свой прибор sticky cam. Красный конус это как раз и есть зона обзора камеры.

❖ Компьютер. Всегда старайтесь войти в компьютер, где бы вы его ни увидели. В результате, это вам поможет завершить определенные цели, иногда отключить свет, и тогда враги не смогут вас увидеть, или же вырубить лазерные ловушки.

❖ Запертые двери. Используйте свою отмычку lock pick, чтобы открыть двери. Для этого надо просто попытаться пройти через дверь, и тогда попадете на экран отмычки. Используйте D-pad, чтобы перемещать отмычку по экрану, и наведите ее на синие блоки. Когда кликните по каждому из этих блоков, дверь откроется.

❖ Двери Key Card Door. Чтобы открыть подобные двери, необходима соответствующая ключ-карта. Чтобы понять, какая ключ-карта вам необходима, вы должны отыскать окрашенный ящик на двери или рядом с ней. Он может быть красного, желтого и зеленого цвета. Когда найдете карту нужного цвета, сможете пройти в дверь.

❖ Лазерный луч. Если наткнетесь на подобный луч, то или мгновенно сработает трувога или же произойдет

взрыв. Чтобы своевременно увидеть лазерный луч и не вляпаться в подобную ловушку, используйте термальные очки.

❖ Мины. Мины довольно хитроумно спрятаны на земле, и если наступите на них, пиши пропало. Для того, чтобы своевременно обнаружить их, используйте термальные очки. Ламберд своевремнно предпредит вас, есть ли какие-нибудь мины в той или иной зоне.

❖ Сейф. Открывайте все сейфы и тогда получите доступ к одной из девяти призовых миссий. Для этого нужно подойти к сейфу, нажать кнопку **UP** на D-pad, а затем, используя кнопки **R** и **L**, прокручивать оцифрованые колесики. Нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы ввести пинкод.

*** Оружие и устройства.**

Нажмите кнопку **L**, чтобы выхватить пистолет или установить дистанцию, на которой намереваетесь бросать гранату. Затем нажмите кнопку **B**, выстрелите из пистолета и швырнете гранату.

Оружие:

— **Пистолет SC Pistol.** Этот пистолет стреляет специальными усыпляющими стрелами. Враги в случае попадания тихо мирно засыпают.

— **SC-20K.** Дальнобойная снайперская винтовка, используется только в схватках с боссами.

— **Gas Grenades.** Газовые гранаты используются для того, чтобы вырубить врагов. Вам они никакого вреда не наносят.

Устройства:

— **Night Vision** (Очки ночного видения). В темных помещениях позволяют вам хорошо видеть, своевременно обнаруживать врагов, препятствия и т.д.

— **Thermal (IR) Vision.** Инфракрасные очки ночного видения. С помощью их можете своевременно обнаружить лазерные лучи и мины.

— **Sticky Camera.** Используя этот прибор, можете своевременно увидеть, где по ходу вашего движения прячутся враги, и камера наблюдления. Сектор обзора камеры выделен красным цветом на этом приборе, так что держитесь подальше от красной зоны, иначе камера наблюдения вас обнаружит

Другие предметы:

— **First-Aid Kit** (Аптечка первой помощи). Естественно, используется для того, чтобы подлечиться в случае, если получите повреждения. Нажмите кнопку **UP** на D-pad, стоя перед аптечкой, и тут же используете ее.

— **Key Cards** (Ключ-карта). Используется для открытия соответствующих дверей. Существуют три уровня таких ключ-карт: красная – карта нижнего уровня секретности, желтая – карта среднего уровня секретности и зеленая – карта высокого уровня секретности.

— **Ammo Boxes** (Ящики с боеприпасами). Подбегите к ним и возьмите боеприпасы, которые содержатся в ящике. Как правило, найдете три патрона или пару гранат.

SPYRO: SEASON OF FLAME

Спиро беззаботно себе летит домой, ни о чем не думая; старается наслаждаться своими каникулами. Однако, как только он оказывается дома, обнаруживает, что погода здесь установилась буквально как на Северном Полюсе или на Аляске, температура постояннно ниже нуля. Когда он вместе с друзьями побеседовал со старейшинами драконов, то выяснил, что пока Спиро занимался своими спасительными операци-

ями в игре Season of Ice, враги пробрались в его родной город, похитили всех светлячков. В результате и произошло такое трагическое изменение климата. В результате огнедышащие драконы, стали выдыхать лед! Так что нашему герою предстоит вновь совершить различные подвиги, отыскать драгоценных светлячков, разделаться с Rhynocs, а про каникулы придется забыть.

*** Подсказки.**

❖ Самое главное в этой игре – внимательно обследовать всю территорию, заглянуть в каждый закоулок, в каждое потаенное местечко. Старайтесь почаще заглядывать на карту (нажав кнопки **Select** + **L**).

❖ Когда сражаетесь с боссом, старайтесь не поддаваться на его уловки, действуйте самостоятельно. Стройте собственную стратегию.

❖ Чтобы пролететь большее расстояние, выполните скольжение (glide); когда начнете приземляться, нажмите кнопку **A** и сделайте точный прыжок.

❖ Если Спиро несколько раз внимательно осмотрел каждый участок уровня и там не нашел несколько камней, очень похоже, что вам необходим новый талант (talent). Так что вернитесь сюда обратно, когда этот талант обретете.

❖ На большинстве уровней враги владеют камнями, которые вам нужны. Это еще один аргумент за то, что их надо уничтожать безжалостно.

❖ Если не смогли найти какой-нибудь предмет или камень, взгляните на карту. Темные пятна, это места, где вы еще не побывали. Так что может быть целесообразно поискать нужный вам предмет именно там.

❖ Когда кого-нибудь замораживаете своим вниманием, то на самом деле враг не замерзает. Он просто разлетается на мелкие осколки, словно чашка из китайского фарфора упавшая на пол.

SUPER DODGE BALL ADVANCE

*** Команды мечты.**

Есть четыре команды мечты: The Shooters, Rockets, Ironmen и Warriors. Их нужно победить дважды после того, как сами займете первое место. Продолжайте побеждать в режиме Special championship и, когда сумеете победить еще 3 раза, то и другие три команды мечты будут в вашем распоряжении, а если сумеете выиграть этот же режим еще один раз, то сразитесь с командой Atus team. Если и на этот раз одержите победу, то и она будет в вашем распоряжении. Это последня команда Мечты.

SUPER MARIO ADVANCE

*** Советы.**

❖ Чтобы иметь 99 жизней, отправляйтесь в Мир 3-3 (World 3-3). Карабкайтесь по лестницам, затем прыгайте через врагов к двери, находящейся на карнизе; отыщите бороздки, заросшие красной травой, на последней из них обнаружите "раковину", возьмите ее, спуститесь в нижнюю часть зоны, швырните эту раковину в дверной проем, встаньте на карнизе и ждите. Когда "раковина" ликвидирует достаточное количество Shy Guys, чтобы ваш баланс составил 1600 очков, начнете получать дополнительные жизни. В результате довольно быстро и легко сможете довести баланс до 99 жизней.

❖ Когда увидите зеленую Birdos, прыгните ей на голову, нажмите

кнопку **B**, чтобы сцапать ее ее лук, и увидите, что Birdos станет совершенно лысой. Если швырнете ей обратно лук, то как раз по башке и попадете.

❖ Чтобы стереть все запомненные результаты, включая очки, запомненные файлы в слотах (SMB2 slot), обнаруженные секреты, нажмите кнопки **L** + **R** + **A** + **B** + **Start** + **Select** во время включения системы, а затем выберите ответ Yes ("Да"), чтобы стереть все эти сведения. За каждые 2 миллиона заработанных вами очков в игре Super Mario 2, рядом с вашим результатом High Score появляется маленька головка Марио, и когда наберете 10 миллионов очков, увидите сразу 5 головок и сколько бы очков вы ни набирали дальше, очередные головки Марио не появятся.

❖ Если вам необходимы сердца, отыщите одного из гигантских монстров Shy-Guy, прыгните на него, а затем швырните на землю, и тут же появится сердце, а вы его схватите. Таким образом можно заработать неограниченное количество сердец, швыряя на землю одного и того же монстра.

❖ Чтобы заработать дополнительную жизнь на любом уровне, нужно собрать на нем 5 красных монет (Red Coins).

❖ В начале уровня 4-2, спрыгните вниз на кита, продвигайтесь налево и обнаружите дорожки, заросшие красной травой. Отыщите на них настойку, пронесите эту настойку через всю стадию и, в конце концов, прыгните на хвост кита, а с него через небольшую расселину, где обнаружите вазу. Теперь бросьте настойку, войдите в дверь, спуститесь к вазе и таким образом телепортируетесь на шестой уровень.

❖ В мире 1-3 после того, как найдете магическую бутылочку/настойку, пройдите направо до конца, подойдите к вазе, используйте магическую бутылочку, запрыгните на вазу и, когда попытаетесь спуститься вниз, перенесетесь в мир 4-1

❖ На уровне 3-1 подойдите к водопаду, спуститесь вниз и продвигайтесь дальше, пока не доберетесь до холма. Войдите в дверь в этом холме, оттащите в сторону растение, отыщите настойку, пройдите направо, возьмите эту настойку рядом с вазой, войдите в субпространство (Subspace), забирайтесь в вазу и телепортируетесь в пятый мир.

❖ Играя за Луиджи, отправляйтесь в мир 5-3 и после того, как подниметесь по первой лестнице, выполните мощный прыжок power jump, удерживая кнопку **DOWN**, пока не начнете светиться. Постарайтесь приземлиться на платформе, до которой обычным прыжком не добраться; тащите вверх растение справа от телепортационной вазы, бросьте вниз бутылочку, пройдите через дверь и в темном мире (dark world) запрыгните на вазу, спуститесь вниз и в итоге телепортируетесь в седьмой мир и окажетесь на экране вместе с Birdo.

❖ После того, как расправитесь с Wart в мире 7-2, получите доступ к специальной игре Yoshi Challenge, а значит сможете переиграть любую стадию, если с первого раза не обнаружите парочку яиц Yoshi Eggs. Яйца спрятаны в подпространство (Subspace), и отыскать их достаточно трудно. Это серьезное испытание, и если потеряете жизнь, то потеряете и все свои яйца.

❖ Чтобы заполучить Yoshi на титульном экране, закончите игру Yoshi`s challenge и вместо яйца на титульном экране увидите самого Yoshi.

(SUPER MARIO WORLD): SUPER MARIO ADVANCE 2

*** Советы и секреты.**

❖ Выполните все 96 целей в игре, и она приобретет совсем другой вид: изменится цвет карты мира, врагов, произойдут и другие изменения.

❖ За каждый миллион очков, которые вы получите в режиме Super Mario World, звездочка появится на главном меню рядом с вашим балансом "top score" Максимальное количество звездочек – 5. Сколько бы вы дальше очков ни зарабатывали, новых звездочек не получите.

❖ Если сумеете обнаружить все ключевые выходы (key exits) на всех уровнях Star Road, то получите доступ на целый ряд специальных уровней, куда сможете попасть с горы, находящейся в самом центре главной карты Star Road.

❖ Пройдите на центральные уровни (Tubular, Groovy и т.д.) и, находясь на Карте Мира "выйдите" из игры на несколько минут и услышите, как сменится музыкальное сопровождение.

❖ Как только завершите свои приключения в специальном мире (Special World), сможете запомнить свои выдающиеся результаты на уровне.

❖ Закончите игру (победите Bowser), и вступительная видеосцена изменится. Вместе традиционной (отыскать пропавшую принцессу), услышите любопытную музыку, а затем увидите принцессу, скачущую на Yoshi в то время, как другой Yoshi тащит на себе картинку для пикника.

❖ На Карте Мира, где выбираете уровень, нажмите кнопку **A** и сможете играть за Луиджи. У него несколько другие приемы, чем у Марио, и он прыгает очень высоко.

❖ На первом уровне "призраков" (ghost level) экипируйте перо и продвигайтесь назад вместо того, чтобы двигаться вперед, и взлетите в небо. Пройдите на платформу, висящую в воздухе, до конца уровня, где обнаружите совсем другой выход. Выйдя через него, попадете на дополнительный уровень, где сможете запасти неограниченное количество грибов, огненных шаров, перьев, жизней и Yoshi.

❖ Чтобы поменять все монеты Yoshi на монеты Princess, соберите пять монет Yoshi на каждом уровне, а затем просмотрите видеосюжет, в котором произойдет замена этих монет.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO (SUPER PUZZLE FIGHTER II X).

*** Секреты.**

Чтобы играть за маленькую бумажную сестричку Hsien-ko`s, просто удерживайте кнопку **Select** на экране выбора персонажа, затем выделите Morrigan, переместите курсор к Hsien-ko, оставьте курсор на этом месте в течение одной секунды, нажмите кнопку **A** или **B**, чтобы выбрать ее. Если сделаете все правильно, то бумажная сестричка Hsien-ko станет игровым персонажем и появится на левой стороне экрана.

Кстати, выбор Anita осуществляется аналогичным образом. Удерживая кнопку **Select**, выберите Morrigan, затем переместите курсор на Donovan, удерживайте его в этом положении приблизительно секунду или чуть больше, нажмите кнопку **A** или **B** и если сделаете все правильно, то Anita появится как раз на том мес-

те, где раньше стоял Donovan.

SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

*** Секреты.**

❖ Чтобы получить доступ в художественную галлерею (art gallery), не завершая игру на самом трудном уровне, необходимо набрать 8000 очков VS. В художественной галлерее находятся три картины с изображением каждого персонажа, а также еще несколько совершенно случайных картин.

❖ Закончите игру на самом высоком уровне мастерства highest skill (это 8-й уровень), не используя продолжений, и откроете режим gallery. Сможете просмотреть все картинки из этой игры. Чтобы попасть в галлерею, нажмите кнопку **R** на главном меню. Кстати, возможно получить доступ в режим gallery даже если используете одно или два продолжения.

❖ Чтобы ваш персонаж был "раскрашен" в цвета первой игры (Street Fighter 2). Например, Риу носил красную бандану и белый прикид, а Бланка зеленый. Выберите своего персонажа, нажав кнопки **A** и **B** одновременно.

TACTICS OGRE: THE KNIGHT OF LODIS

*** Концовка A+.**

Выберите опцию **A** на уровне Cape Urodela, включите Eleanor в свой отряд, когда будете сражаться с финальным боссом. Завершите игру, уложившись в 25 часов. Alphonse должен убить, по крайней мере, 50 противников и ни в коем случае не должны умереть более 10 человек. Чтобы получить концовку **A**, выберите опцию **A**, когда Cybil задаст вам вопрос в видеосцене на уровне Cape Urodela, и в результате попадете на дорожку **A** path. Eleanor должна быть обязательно включена в ваш отряд на финальный бой с Shaher. Причем она должна остаться в живых. Кстати, сохраняются и кое-какие другие требования. Нужно уложиться в 25 часов, Alphons должен убить 50 врагов и ни в коем случае 10 членов вашего отряда не должны погибнуть.

WARIO LAND 4 (ADVANCE)

*** Секреты.**

❖Чтобы получить доступ к супертрудному режиму, закончите игру в режиме hard, и когда начнете загружать запомненный игровой файл, сможете уже играть в этом невероятно трудном режиме. Учтите, что в этом случае вы будете стартовать на каждом уровне, имея лишь одно сердце и всего 15 секунд на то, чтобы ликвидировать босса.

❖ Чтобы Wario Karaoke заполучил золотую корону на каждом уровне, необходимо получить 10000 монет на этом уровне. Чтобы завоевать серебряную корону, необходимо 8000 монет, для бронзовой достаточно 6000 монет, а если наберете меньше, то вообще никакой короны не получите.

WARIO WARE INC.: MEGA MICROGAME$

*** Секреты.**

❖ После того, как получите доступ к миниигре "Jump Forever" прыгните свыше 100 раз, получите более 100 очков, а в следующий раз, когда будете играть, вам предоставится возможность выслушать три разных темы. Одна из них Dribble, вторая Kat и третья симпатичная ме-

лодия в стиле кантри.

❖ Победите третьего Jimmy и получите доступ к миниигре Papper Plane. – Чтобы получить доступ к игре Pyoro, которую вы видели во вступлении, нужно завершить игру с каждым из персонажей.

❖ Чтобы получить доступ к миниигре Pyoro 2 (это продолжение первой игры, как вы уже сами, наверное, сообразили), необходимо завоевать медали в каждой игре в режиме Game Practice.

WOLFENSTEIN 3D

*** Сюжет.**

Итак, ваше имя William J., "B.J." Blazkowicz. Вам предстоит удрать из тюремной камеры в замке Wolfenstein, куда вас посадили, когда вы проникли на вражескую базу, чтобы добыть информацию по операции Eisentaust. Так что теперь придется удирать, поскольку необходимо завершить свою миссию и одновременно уничтожить всех врагов, включая боссов, которые невероятно сильны. Желаем вам удачи. Постарайтесь успешно завершить все шесть Миров, уничтожая врагов, где бы они ни появились.

*** Уровни трудности.**

В игре четыре уровня трудности, каждый последовательно труднее предыдущего.

❖ **Режим Can I Play, Daddy**, естественно, самый легкий. Охранников не так уж много, прикончить их несложно, да и повреждений серьезных они нанести не смогут. – Режим Don`t Hurt Me. Немного посложнее, и охранников больше, они покруче и убить их слегка труднее. Оптимальный уровень для начинающих игроков.

❖ **Режим Bring`em On.** Здесь уже потребуются определенное умение и навыки. Охранники стали куда умнее, значительно сильнее и многочисленнее, а потому, играя на этом уровне трудности, нужно действовать значительно изобретательней и очень осторожно. В принципе, этот уровень трудности считается "нормальным"

❖ **Режим I am Death Incarnate.** Самый высокий уровень трудности. Под силу лишь очень опытным и умелым игрокам. Охранников просто несметное количество, и они стали чрезвычайно опасны, да и убить их трудно. Внимательно осмотритесь, прежде чем сделать каждый следующий шаг, не полагайтесь на удачу, иначе вряд ли сумеете успешно завершить игру.

*** Советы и подсказки.**

❖ Расходуйте боеприпасы экономно. Старайтесь сохранить как можно больше патронов, поскольку довольно часто найти их совсем нелегко, а главное, небезопасно.

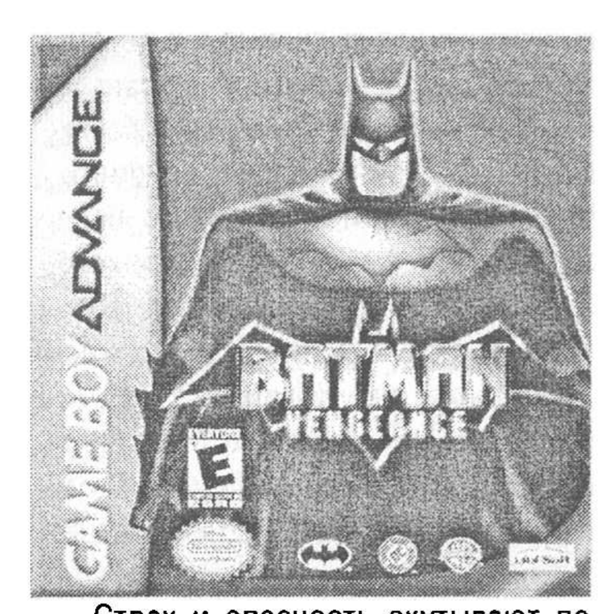
❖ Почаще маневрируйте, чтобы занять наилучшую позицию, увернуться от врагов, тогда у вас будут изрядные преимущества. Враги будут промахиваться, а вы наоборот атаковать очень успешно. Иногда подобные маневры позволяют значительно легче обнаружить секреты, если вы, например, маневрируете у стены, нажимая кнопку action.

❖ Используйте крупнокалиберный пулемет chaingun против самых мощных охранников. Однако учтите, что больше всего вам это оружие понадобится в сражениях с боссами.

❖ Атакуйте ножом охранников, лишь когда они даже не подозревают о вашем присутствии.

❖ Чем больше обнаружите секретов, тем легче будет выжить в этой кошмарной обстановке, а заодно и очков много заработаете.

BATMAN: VENGEANCE



Страх и опасность окутывают по ночам ранее спокойный город GOTHAM CITY. Бетман – свой человек на ночных улицах города, и ему не страшны опасности, но эта ночь особенная, и Бетман знает, что наступил критический момент. Опасность велика, как никогда, и она может быть выражена всего двумя, но очень страшными словами: THE JOKER! Принц клоунов и король преступности решил устроить настоящий разбой в городе, и свой рейд он начинает с городского музея. Джокер оказался очень ловким пройдохой и сумел удрать, хотя "рыцарь Тьмы" был готов его схватить и безусловно сделал бы это. Однако, Джокер оставил на крыше музея несчастную женщину, а рядом с ней заложил бомбу замедленно действия. Конечно, Бетман освободит несчастную буквально за несколько минут до взрыва, а затем музей превратится в груду пылающих развалин. Женщина чудом осталась жива. От нее Бетман узнает всю необходимую информацию, а заодно и место, где в настоящий момент находится Джокер. Это городской мост. Как вы понимаете, и Джокер не прост и заготовил западню, но видимо что-то перемудрил, и в результате взрыва раненым падает с моста. Бетман пытается спасти преступника, но Джокер предпочитает смерть бесчестью и погружается в водную бездну. И тут начинается полный бедлам. Все остальные преступники в городе буквально заполонили улицы. Теперь, когда Джокер погиб, они могут делать все, что захотят. Теперь Бетман, собрав весь свой арсенал и великолепную машину Бетмобиль будет сражаться с ордами преступников и стараться восстановить мир и спокойствие в городе, а заодно и выснить, кто же организовал все это отвратительное безобразие и зачем кому-то понадобилось превратить город в пожарище и кровавую бойню.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Уровень 1.*

По существу, тренировочный уровень. Очень полезен для начинающих игроков, поскольку именно здесь вы можете научиться уворачиваться от вражеских ракет и ударов, выполняя различные прыжки и пригибаясь, опускаясь на корточки; Освоить технику планирования. В атаке очень эффективен удар ногой в прыжке. Это пожалуй один из самых эфективных приемов.

— *Уровень 2.*

Здесь встретите много вражеских ракетчиков, которые действуют

довольно хитро. Иногда, ракета-призрак может быть выпущена противником, находящимся за пределами экрана, т.е. вы его просто не видите. Используйте свои летательные способности, чтобы пролететь над ракетами, а затем ударом ногой в прыжке кончайте этих мерзавцев. Учтите, что часто возникают опасные ситуации. Погибнуть очень легко. Иногда целесообразно использовать захватный крюк. Но сделать это можно только в том случае, когда иконка крюка появится в нижней правой части экрана. Тогда, зацепившись за что-нибудь крюком, сможете взлететь вверх и таким образом увернуться от вражеских ракет.

— Уровень 3.

На этом уровне вы впервые разъезжаете на автомибиле Бетмана. Причем трассу нужно завершить, уложившись в лимит времени, а это две минуты. Удерживайте кнопку ускорения, чтобы развить максимальную скорость; уворачивайтесь от больших грузовиков и "грязевых" ям. На развилках поворачивайте влево или вправо, расстреливайте ящики и автомобили, используя электрические разряды, и успешно справитесь с заданием. Однако учтите, что если все-таки заедете в яму, то потеряете на этом 2-3 секунды, а потому избегайте этого любой ценой.

— Уровень 4.

Здесь появляется Джокер собственной персоной. Он установил Бетману ловушку, и вы должны сорвать его планы, хотя это нелегко. Просмотрите свой арсенал, выберите Batarang, запрыгните на конвейерную ленту, прыгайте и мечите свои батаранги, стараясь попасть точно в ящик, на котором стоит Джокер. В случае успеха услышите звук разбитого ящика. Атакуйте его четыре раза, ящик свалится вниз, а Джокер потеряет часть своей жизненной энергии. Возможно в какой-то момент исчерпаете запас батарангов, но можете пополнить его из бочек, которые свалятся вниз. Однако, будьте осторожны, чтобы они не рухнули вам на голову. После того, как первый ящик уничтожите, Джокер попытается расправиться с вами бомбовыми таблетками. Уворачивайтесь от них, атакуйте батарангами второй ящик и, когда разобьете его, враг просто взбеситтся и начнет швыряться взрывающимися таблетками. Используйте свои летательные способности, чтобы легче уворачиваться от них; продолжайте атаковать батарангами последний ящик. В конце концов, Джокер рухнет с моста и погибнет Хотя и не совсем. Так или иначе, о нем можете пока больше не думать. Вы победили первого босса игры.

— Уровень 5.

Теперь вам предстоит полетать на самолете Бетмана. В принципе, это довольно просто. Самое главное уничтожать "чужих", пушки и другие препятствия. Используйте элекетрические разряды и щит, старайтесь быстро нажимать кнопку A на этом уровне и тогда, даже если враг попытается неожиданно атаковать, все равно успееете сделать первый выстрел. Стены здания представляют опасность, поскольку если врежетесь в них, ваш самолет будет мгновенно уничтожен. Вражеские ракеты запросто уничтожите элекктрическим разрядом. Внимательно следите за сво-

им энергетическим уровнем, и все будет в порядке.

— Уровень 6.

Робин оказывается в мире ящиков и головоломок. Вам предстоит преодолеть несколько уровней и в конце сразиться с Mr. Freeze. Двигайте ящики на пустые квадраты, толкайте их или тащите на себя, продвигайтесь дальше по уровню, используйте батаранги, чтобы уничтожить ракетных врагов. Остерегайтесь машин, обстреливающих вас сосульками, но особенно опасны лазерные лучи. Они смертельны опасны, а потому задвиньте ящик, чтобы он оказался на пути луча, и пробегите через это место. Если считаете, что уровень очень сложный, подождите и увидите, какие реальные сложности возникнут уже при решении следующей головоломки.

— Уровень 7.

Теперь головоломки с ящиками стали куда сложнее, и понадобится изрядное терпение, чтобы благополучно пробраться через них. Кстати, здесь куча роботов, убить их нельзя, а они в свою очередь могут нанести вам изрядные повреждения. Враги не очень опасны. Их ракеты не нанесут вам серьезных повреждений, но стреляют они очень быстро и часто, так что определенная опасность все-таки сохраняется. А дале вам необходимо добыть ключ-карту, для чего нужно пройти по верхней дорожке, а там два лаазерных луча. Наверняка придется сделать несколько попыток, пока не добьетесь успеха. Обратите внимание на отверстие в стене. Именно в них вы сможете разместить свой Batcrawler. Обратите внимание на этот символ в нижнем правом углу экрана. Запускайте Batcrawler в эти отверстия, направляйте его через лабиринты, а в конце необходимо будет добыть пароль компьютера.

— Уровень 8.

Довольно простой уровень. В вашем распоряжении Batmobile, а вот ям стало значительно больше в конце уровня. Старайтесь не попасть в них, иначе движение замедлится, а кроме того, в каждой яме потеряете несколько секунд. Ящиков здесь поменьше, чем на третьем уровне. Это совсем неплохо, а вот грузовиков и автомобилей куда больше. На этом уровне встретятся также большие автомобили, которые будут атаковать ракетами. Будьте внимательны, уворачивайтесь от них, попытайтесь уничтожить их до того, как они успеют выпустить ракеты, и запоминайте, хотя бы приблизительно, расположение ям и других препятствий на трассе.

— Уровень 9.

Теперь можете передохнуть. Уровень довольно легкий, да и враги не очень опасные. Прыгайте на машину Ice Shooter, чтобы занять позицию повыше и выполнить мощный прыжок вверх. Враги обладают мощными дальнобоными атаками, но оборона у них чрезвычайно слаба. Одной атаки ногой в прыжке будет достаточно, чтобы уничтожить практически любого врага. В некоторых ситуациях вам понадобится захватный крюк. Внимательно посматривайте на экран и, как только появится иконка крюка, тут же его и используйте. Придется как следует попрыгать, так что хорошая спортивная форма вам необходима.

— Уровень 10.

Мистер Фриз начнет забрасы-

вать вас зажигательными бутылками, а они очень опасны. Если не повезет, по потеряете сразу 75% здоровья. Чтобы не случилось подобного несчастья, надо ловить эти бутялки, а для этого надо встать точно под дверью, поймать бутылку и немедленно метнуть ее обратно, нажав кнопку **R**. Когда удастся провести несколько удачных атак, босс будет уничтожен.

— Уровень 11.

Очередной гоночный уровень, причем довольно трудный. Врагов, ям и развилок очень много. Чтобы успешно завершить эту трассу, необходимо запомнить расположение кадой щупальцы, ящика или ямы. Только так можно добиться успеха. На этот раз также лимит две минуты. Почти наверняка щупальцам удастся несколько раз успешно атаковать. Эффект приблизительно такой же, как и от ям, но значитель хуже, что щупальца появляются, как правило, именно в сужениях дороги, где увернуться от них чрезвычайно трудно, а потому старайтесь точно запомнить расположение щупалец, и как только приблизитесь к такому месту, немедленно прижмитесь к противоположной стене, уворачивайтесь от шарообразных растений.

— Уровень 12.

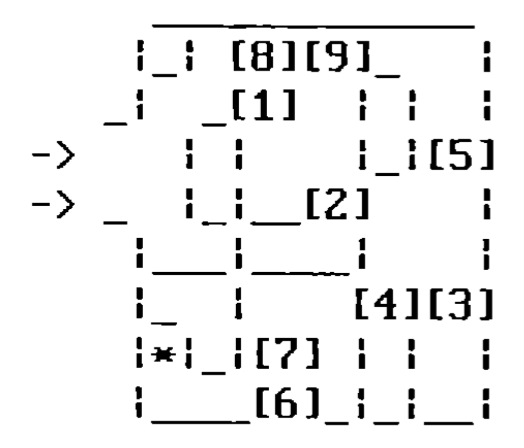
Встретите здесь совершенно новых врагов. "Растительные" люди очень напоминают бегунов с первого уровня. Однако они слегка похитрее и могут развернуться и атаковать вас в любой момент. Но главная опасность на этом уровне – токсичные растения. Они выпускают какой-то ядовитый газ, и Бетман при этом может получить очень приличные повреждения. Здесь также много щупалец, так что приближаться к ним не стоит. Тем более, что убить их нельзя, через них можно лишь перепрыгнуть. Острые шипы наносят незначительные повреждения и не опасны, тем более, что препрыгнуть через них очень легко. На этом уровне увидите веревки, по которым можно подниматься вверх и спускаться вниз.

— Уровень 13.

Великолепный уровень. Во всяком случае, достаточно весело и увлекательно. Стрелки мало чем отличаются от уже известных вам ледовых пушек, однако повреждения наносят более серьезные, и выпускают сразу три ракеты вместо одной. Так что немедленно отскочите в сторону, смените позицию, чтобы увернуться от этих залпов. Ракеты в принципе такие же, как и прежде, да и стены мало чем отличаются. А вот Amoebae встречающиеся на крыше зданий, опаснее, убить их трудно, а самое главное, могут нанести вам серьезые раны, если попытаетесь напасть. Есть также лиановые стены. В принципе, это обычные стены, и проход в них раскрывается; когда проведете пять атак электрическим разрядом. Однако есть и более простой способ прорваться через эту стену. Используйте свой щит и тараньте стену напрямую.

— Уровень 14.

Уже в самом начале увидите много очень быстро движущихся конвейерных лент с острыми шипами. Быстро передвигайтесь по этим конвейерным лентам, уворачивайтесь от шипов, поддерживайте высокий уровень здоровья, а когда по-



[#]= Ящик

|_|= Стена

* = Бочка с ключ-картой

падете в первую зону с ящиками, придется как следует потрудиться, особенно если плохо соображаете по части решения головоломок. Простенькая схема, приведенная здесь, поможет вам справиться и с этой проблемой.

Толкайте ящик #1 на один квадрат вправо, затем ящик #2 толкните на два квадрата, а ящик #3 до конца вниз. Ящик 4 сдвиньте на один квадрат влево, а затем толкайте ящик #2 до конца вниз. Сообразить, как это сделать, несложно. Теперь ящик #5 можно толкать вверх, а ящик #4 оттащить на один квадрат назад, далее на два квадрата вверх и до конца влево. Толкайте шестой ящик "внутрь" Седьмой ящик на один квадрат вверх, на два квадрата вправо и еще раз на один квадрат вверх. Далее шестой ящик вправо и вверх. В результате доберетесь до бочки, а в ней нужная вам ключ-карта. Вероятно, трудности могут возникнуть при использовании Batcrawler. Однако, опыт уже есть, так что разберитесь. Кстати, на этом же уровне встретите многочисленные дьявольские растения, которые можно уничтожить обычным ударом punch или же батарангом. А в зоне, где находятся два ящика и лазеры, не обращайте вниамния на нижний лазер, затолкайте блок так, чтобы перекрыть луч верхнего лазера, и сумеете пройти к выходу.

— Уровень 15.

Довольно сложная стадия. Здесь токсичные растения в большом количестве, равно как и растительные люди. Встретитесь также с летающими ловушками. Бетману необходжимо пробраться в нижнюю часть уровня. При этом придется карабкаться по лианам, соскальзывать вниз по наклонным поверхностям, причем на высокой скорости. Когда скользите вниз по лиане, то можете выполнять прыжки, и это очень важно, иначе приземлитесь прямо на острые шипы, торчащие на поверхности. Выбирайте точное время для прыжков, и тогда при приземлении проблем не возникнет. Что же касается токсичных растений, атакуйте их ударом ноги в прыжке или батарангом. Уничтожите их запросто, а вот с маленькими летающими ловушками могут возникнуть сложности, поскольку Бетман очень высок и не может им нанести удар punch. Зато удар ногой в прыжке убивает их сразу, впрочем как и два удара ногой по низу. По пути обязательно разбивайте все бочки. Найдете в них полезные предметы.

— Уровень 16.

Босс Poison Ivy очень крутой. Хо-

тя как бы напрямую вас не атакует Вместо этого она вызывает на помощь кучу растений, и тут вам не поздоровится. Главная цель большое растение справа. Атакуйте точно в глаз, метнув батаранг, когда она намеревается выпустить в вас струю кислоты, и тем самым нанесете изрядные повреждения. Продолжайте атаковать в глаз, выбрав подходящий момент. Будьте внимательны, поскольку летающие ловушки постараются помешать вам. Уничтожайте их ударами ноги в прыжке. При необходимости используйте бутылочки здоровья и продолжайте атаковать боллшое растение. Если промедлите, то растение тут же сунет свою голову в кусты и восстановит половину собственной энергии. Если закончатся батаранги, то тут же, словно по мановению волшебной палочки, они появятся на экране. Соберите их и продолжайте атаковать растение. Причем стерайтесь держаться подальше от его стебля. Оно, словно хлыстом, может нанести удар, и повреждения будут приличные. Когда, наконец, с ядовитой Ivy будет покончено, можете праздновать победу.

— *Уровень 17.*

Очень трудная трасса в индустриальном районе. Судя по всему, Джокер окончательно не погиб. Враги в этой зоне очень серьезные, понадобится очень много атак, чтобы прикончить их, а ракетные враги атакуют в два раза быстрее, чем ранее. Чтобы убить "пригнувшихся" ракетометчиков, используйте удар ногой в прыжке, а вслед за ним сразу же удар Punch. А вот скорострельных ребят лучше всего атаковать батарангом, а затем тут же выполнить удар ногой в прыжке. На этом уровне встретите крючки, за которые Бетман может уцепиться. Для этого нужно просто приыгнуть, Бетман автоматически уцепится за крюк и начнет продвигаться дальше, цепляясь за последующие крюки. Для того, чтобы убить бегающих врагов на этом уровне, потребуется шесть точных атак, а потому используйте удар Punch. Атакуйте быстро, и им некуда будет деться.

Ракетчики частенько меняют свою стойку: то пригнутся, то встанут во весь рост после того, как выстрелят. Прыжками уворачивайтесь от ракет и тут же бросайтесь в атаку. Поднимайтесь и спускайтесь на лифтах, выбирайте нужное направление, маневрируйте, и все будет в порядке.

— *Уровень 18.*

В самом начале уровня вас атакует Humping Guy. Увернуться от его атак практически невозможно, а потому, чтобы справиться с этим соперником, постарайтесь подобраться к нему сзади и нанести серию ударов punches. Придется карабкаться погоризонтальным лестницам, но самое опасное, что на противоположной стороне вас в засаде поджидает ракетчик. Чтобы не погибнуть, повисните на последней перекладине лестницы, а когда он выпустит ракету, нажмите кнопку **UP** на D-pad, чтобы подняться наверх и таким образом увернуться от атаки. После этого спрыгните с лестницы и выбейте из него дух. Лифт на этом уровне останавливается на самых разных этажах, так что вы можете при необходимости подниматься вверх, пока не окажетесь на самом последнем этаже.

При некоторой практике сумеете успешно завершить этот уровень без особых проблем.

— *Уровень 19.*

После неудачной попытки на мосту, Harley Quinn решила вас остановить любой ценой, раз и навсегда. Она имеет очень мощную атаку, и к сожалению, лишь в момент собственной атаки она уязвима. Как только она бросится на вас, перепрыгните через нее, тут же запрыгните на нее и нанесите удар Punch в спину. Таким образом чуть ослабите ее здоровье, и Квинн выполнит один из двух своих приемов. Иногда снова попытается провести атаку своим боевым молотом. Вот тут снова перепрыгните через нее и еще раз атакуйте в спину. А иногда выполнит несколько своеобразных прыжков, кувырков, сальто и попытается вас прикончить. Будьте внимательны, увернитесь от этой атаки, постарайтесь перепрыгнуть через нее. Дождитесь, когда она вновь попытается атаковать молотом, и повторите свой маневр. Используйте бутылочки, чтобы пополнить запас энергии. Когда сумеете нанести шесть ударов в спину, босс будет побежден.

— *Уровень 20.*

Теперь наступил момент решительной схватки между Бетманом и Джокером. Джокер занял позицию на лифтовой плавтформе высоко наверху, а вы внизу. Вначале перебейте ракетчиков, поднимайтесь наверх, где встретите бегунка; прикончите его, уворачивайтесь одновременно от Джокера, который вас буквально засыпает взрывающимися таблетками. Используйте захватный крюк (иконки в нижней части экрана не появятся, но вы уж сообразите, как это сделать), поднимтесь на "бочковую" платформу, восстановите запас батарангов, прикончите еще одного ракетчика, а самое главное – непрерывно атакуйте батарангами Джокера. В какой-то момент босс попытается швырнуть в вас бомбу или обстрелять из пулемета. Это опасно, но почти наверняка не погибнете. После того, как проведете четыре точных удара батарангом, босс двинется наверх. Как только откроется шахта, используйте захватный крюк, чтобы подняться наверх; убейте очередного врага слева; зацепившись крюком, заберитесь на платформу, дважды выполните атаку Jump Kick, чтобы прикончить ракетчика, восстановите запас батарангов и уровень здоровья, перебейте ракетчиков и бегунка. Далее поднимайтесь вверх по платформам, прыгните и атакуйте Джокера так же, как в первой схватке. Конечно, клоун начнет швыряться бомбами, но вы уже к этому должны привыкнуть. После четырех точных атак лифт, в котором он находится, поднимится наверх в последний раз. Итак, наступает решительный момент схватки. Цепляйтесь крюком, поднимайтесь наверх, прикончите ракетчика слева, продолжите подъем, пополните запас батарангов и энергии, снова используйте крюк, чтобы подняться на платформу, пройдите направо, перейте всех врагов, продвигайтесь по конвейерной ленте, уворачивайтесь от потока взрывающихся таблеток и выстрелов ракетчика. Поразите Джокера еще четыре раза, пополните индикатор здоровья, атакуйте баиарангами

Джокера и, в конце концов, с ним будет покончено. Казалось бы, вы успешно завершили игру. Однако, это не так.

— *Уровень 21.*

Немедленно расстреляйте дирижабль Джокера, разнесите его в клочья пока не поздно, иначе город Gotham превратится в пепелище. Уровень очень трудный, как и должно быть на финише игры. Уворачивайтесь от многочисленных ракет и баллонов, старайтесь как можно быстрее сбить дирижабль Джокера. Лимит времени чрезвычайно жесткий, стреляйте как можно быстрее, не прерывайтесь ни на мгновение... Продолжайте непрерывно атаковать дирижабль, пока уровень его энергии не достигнет нуля. Пожалуй, других советов и не придумаешь, но стреляйте как можно быстрее, прикрывайтесь щитом от встречных атак и, как только собьете дирижабль, увидите финальный видиосюжет. Теперь можете принимать поздравления, Вы успешно завершили игру, и если хотите, то можете продолжить свои развлечения в режиме Advance Mode.

** Подсказки и трики.*

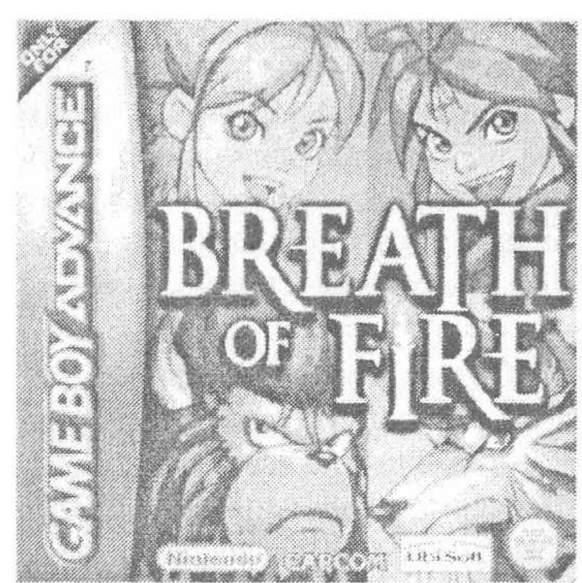
❖ Освойте технику полетов gliding. Это не только важный элемент тактики, позволяющий вам взлетать на верхние платформы, но и обеспечивает дополнительную безопасность выполнения прыжков. Если вы не летите после прыжка через яму, то частенько можете грохнуться в нее.

❖ Не стойте на самом краю платформ очень долго. Игра так устроена, что Бетман автоматически свалится вниз буквально через 1-2 секунды после того, как встанет на край платформы, а значит может погибнуть.

❖ Во время гонок на бетмобиле все время удерживайте кнопку ускорения, тогда помчитесь по трассе на максимальной скорости, а значит будут хорошие шансы уложиться в лимит времени.

❖ Записывайте пароли, не полагайтесь на свою память, в противном случае можете забыть какой-нибудь пароль или запомните его не точно, и тогда придется заново проходить уровень. Выполняйте удары ногой в прыжке Jump kick как можно чаще. Это самая мощная атака Бетмана, выполняется она, кстати, легко, а потому доведите исполнение атаки до полного автоматизма. Тогда у вас всегда будет преимущество в любой схватке: немедленно атакуйте врага, как только он появится на подходящей дистанции.

BREATH OF FIRE



Классическая ролевая игра. Как обычно, вы играете роль Рио, который вместе со своими семью товарищами, которых он встречает по ходу своих путешествий, должен обнаружить шесть ключей богинь, которые находятся в самых разных частях мира. Эти ключи совершенно необходимы, чтобы помешать дьявольским темным драконам уничтожить мир.

1000 лет Dragon Trible жил в мире и спокойствие. Управление было справедливым, но достаточно жестким. Однако, несмотря даже на внутрннее единство, племя дракона пало жертвой могущественной дьявольской богини Milia. Своими колдовскими силами ей удалось добиться раскола племени, и теперь каждая из сторон считала себя лучше, умнее, сильнее. Схватка между ними разразилась не на жизнь, а на смерть, и как обычно, привела почти к полному взаимному уничтожению. Длилась она буквально столетия и казалось, что никогда не закончится. И тут неожиданно появился герой и его семь верных друзей, которые решили расправиться с дьявольской богиней. Задача не из легких, и после многочисленных неудачных попыток им все-таки удалось захватить богиню и запечатать ее в подземелье, заперев на шесть ключей. Хрупкий мир восстановился, хотя противоречия между обоими племенами продолжали существовать. Племя белых драконов всячески стремилось к миру и делало все возможное для того, чтобы дьявольские силы не вырвались на свободу. А вот племя черных драконов относилось к их действиям подозрительно и явно с неохотой соглашалось на их мирные предложения. Тем не менее, было понятно, если не удастся сохранить этот мир, то кровавая бойня снова разразится между племенами, и конца ей не будет никогда. Именно с этого и начинается эпическая история судьбы племени драконов, в которой наши герои примут самое непосредственное участие.

* *Управление.*

Кнопки на D-pad – премещение персонажа, передвижение кусора по экранам меню.

Кнопка **Start** – запуск игры, а когда появится карта, вывод карты на экран, а также "закрывание" карты.

Кнопка **Select** – доступ на экран меню.

Кнопка **A** – Позволяет побеседовать с людьми, осмотреть различные территории, использовать специальные способности (special ability) каждого персонажа, подтвержде-

ние выбора на экранах меню.

Кнопка **B** – Отмена выбора на экранах меню, а когда удерживаете эту кнопку, то выполняете очень быстрый рывок к нужном направлении.

Кнопка **L** – смена порядка использования персонажей в игре, а также просмотр специальных приказов-команд (Order commands) по ходу боя.

Кнопка **R** – Смена порядка использования персонажей в игре, а также просмотр оборонительных команд (Defence command) по ходу боя.

*** Магазины.**

В большей части деревень и городов обнаружите магазины Item Shop. Обратите внимание, что в них две стойки. За одной действительно продаются предметы, а другая – место для хранения, что-то вроде банка. Сюда можете складывать деньги или предметы, которые вам в данный момент не нужны, а затем вернуться в любой момент и снова положить что-нибудь или забрать, если захотите. Штука очень полезная, поскольку иногда у вас просто нет места в инвентори, чтобы взять какие-ниубдь очень важные предметы, поэтому надо заранее побеспоиться о том, чтобы избавиться временно от лишнего груза.

*** Экраны меню.**

По ходу игры (но не во время сражений), нажмите кнопку **Select**, чтобы войти в так называемое субменю. Ниже мы рассмотрим опции, которые обнаружите в подобном меню.

Опция Item. Можете просмотреть имеющиеся у вас предметы, выбрать предмет, который намереваетесь использовать; отсортировать предметы, решить, что заложить в банк, а что оставить, ну и т.д.

Опция Spel. Здесь зафиксирован список заклианий, которыми владеет тот или иной персонаж. Здесь же можете вызвать заклинание, которое намереваетесь использовать.

Опция Eqip. Просмотр экипированных в настояший момент предметов и снаряжения членами вашего отряда; убрать или наоборот добавить какое-ниубдь нужное снаряжение и т.д.

Опция Stat. Здесь зафиксированы показатели каждого персонажа: атакующая мощь (attac power), оборонительная мощь (defense power), количество опытных очков experienced, необходимое для того, чтобы перейити на следующий уровень, и т.д.

Опция Swch. Можете сменить позиции своих персонажей по ходу боя, поставить их в передний или задний ряд, причем учитите, что игроки, которых целесообразнее ставить в задний ряд, имеют меньшую атакующую мощь, но зато более сильны в обороне, ну и наоборот.

Опция Chng. Позволяет сменить порядок "выступлений" членов вашего отряда.

Опция Optn. Смена игровых опций, в частности, скорость тектовых сообщений, музыки, manual / auto dashing и т.д.

Опция Save. Дает возможность быстренько запомнить игру и может быть реализована где угодно, в отличие от так называемого полного запоминания full save, которое можно осуществить лишь в драконовых часовнях (Dragon shrines). Учтите, что если вы перезагрузите быстро запомненные данные, то они пропа-

дут, так что эта опция как бы одноразового использования.

Опция End. Выход из меню.

* *Болезненные состояния (Status Ailments).*

Как и в большинстве ролевых игр, есть несколько болезненных состояний, которые могут произойти с вашими отрядами. Изменение этих состояний, естественно, приводят к ухудшению здоровья. Однако, вылечить их возможно, если использовать соответствующие предметы.

Curse (заклятие). В этом случае показатели ваши начинают снижаться, атаки слабеют, оборона становится дырявой.

Paralyze. В этом случае вы засыпаете и не можете двигаться в течение нескольких раундов. Правда, затем снова востанавливаете нормальное состояние.

Poison. Вы отравлены, уновень HP постепенно снижается. Когда вы не в бою, тереяете HP каждый раз, как только выполняете какое-нибудь движение, так что срочно нужно излечиться.

Stun. Когда у персонажа 0 HP, он как бы впадает в транс, т.е. стансостояние. Необходимо использовать оживляющее предметы Life item, и он станет как новенький.

Zombie. Ваш персонаж превращается в гниющего зомби, и все показатели начинают быстро снижаться.

* *Боссы.*

— Frog.

Место схватки: Замок Camlon Castle.

Битва с этой гигантской жабой на самом деле больше всего напоминает обмен ударами. Как только атакуете, тут же получите ответную атаку. тем не менее, действовать нужно именно так. Своевременно используйте растение (Herb), чтобы восстановить здоровье, и продолжайте обмен ударами, пока эта гигантская лягва не сдохнет.

— Knight.

Место схватки: Замок Gaia Castle.

Сражение с рыцарем в принципе напоминает предыдущую схватку с жабой, но будет, пожалуй, потруднее. На старте используйте предметы B.Stn и F.Stn, чтобы нанести рыцарю повреждения приблизительно 120 HP, а затем выполняйте обычные атаки раз за разом. Когда ваш уровень HP снизится ниже 20, так что атака врага T-Bolt может мгновенно убить вас, немедленно используйте растение, чтобы не погибнуть, и дальше продолжайте обмениваться обычными атаками, своевременно используйте растение и одержите победу.

— Monte / Mortea.

Место схватки: Башня Karma Tower.

В двух раздельных зонах этой башни будете сражаться с двумя призраками. Хорошо хоть поодиночке, а не сразу с обоими. Атаки у них довольно мощные, так что приготовьтесь своевременно лечить своих товарищей, как только они окажутся в опасном состоянии. В бою используйте регулярные атаки Nina, целесообразно использовать Atk-Up на одного из ваших товарищей, чтобы сделать его атаки намного более мощными. Одновременно продолжайте использовать регулярные атаки в бою, своевремнно подлечивайтесь, если необходимо, и, в конце концов, с обоими призраками будет

покончено.

— Wizard.

Место схватки: Башня Karma Tower.

Битва может сложиться по-разному, иногда очень трудно, а иногда достаточно легко. Используйте регулярные атаки, чтобы нанести колдуну повреждения, остерегайтесь его атак T-Bolt и, если ваш уровень HP опустиится ниже 20, немедленно используйтие растение и снова приобретете отличную спортивную форму. Если у вас есть предметы C.Stn и B.Stn (а они должны быть у вас), используйте оба, чтобы практически снизить до нуля уровень HP колдуна., ну а уж затем мощной атакой закончите сражение.

— Pod.

Место схватки: Форт Dark Dragon.

Двуухголовый дракон очень опасен. Красная голова обстреливает огнем, синяя голова ледовыми атаками. Каждая из голов атакует поочередно. Одна атака в каждом раунде. Атаки, правда, не очень мощны, приблизительно 20 HP каждое удачное попадание. Риу должен атаковать дракона, а Нина использовать против него Atk-Up, чтобы резко увеличить атакующую мощь Риу. В противном случае Нина может использовать заклинание Cura 1, чтобы своевремнно подлечить своего партнера. Используйте эту тактику в течение нсколькиx раундов, и с драконом будет покончено.

— General.

Место схватки: Форт Dark Dragon.

Сражаясь с этим мерзавцем, будьте очень внимательтны, обязательно используйте третьего члена своего отряда, причем Риу должен использовать обычные атаки, а Нина обязательно применить Atk-Up, чтобы повысить атакующую мощь не только Риу, но и третьего вашего партнера Бо (Bo). Она, кстати, при необходимости может подлечить вас лечебным заклинанием. Кроме того, Бо должен использовать огненные заклинания Flame Spell. Генерал не прост, иногда может провести очень мощную атаку, так что внимательно следите за уровнем HP своего отряда, продолжайте атаковать, не давая врагу передышки.

— Wisp.

Место схватки: Башня Agua.

Сражение может быть не очень трудное, но крайне неприятное. Оса может поразить весь отряд своей атакой, лишая каждого из членов отряда приблизительно 20 HP, или атаковать кого-нибудь одного, и тогда он получит повреждения около 40 HP. Риу должен использовать обычные атаки, Бо – свое огненное заклинание Fry до тех пор, пока у него есть такая возможность, а Нина как обычно Atk-Up на Риу и Бо, чтобы усилить мощь их атак. После того, как Бо исчерпает все свои очки AP и не сможет использовать заклинание, он должен продолжить бой обычными атаками, Нина же своевременно подлечивать получивших повреждения, следить за тем, чтобы никто не погиб, и тогда победа не за горами.

— General.

Место схватки: The Giant.

Сражение с генералом и жвумя копейщиками на самом деле, как ни

странно, не очень сложное. Проведите пару атак, чтобы как можно быстрее прикончить каждого из копейщиков, а затем сконцентрируйте свои усилия против генерала. Остерегайтесь его атак, они очень опасны, и в случае успеха он может нанести чрезвычайно серьезные повреждения. Старайтесь атаковать непрерывно в течение нескольких раундов. Внимательно следите за здоровьем, поддерживайте его на высоком уровне и одержите заслуженную победу.

*— **Gremlin.***

Место схватки: The Giant.

И снова предстоит сложный бой с боссом. Этот парень атакует весь ваш отряд и способен нанести серьезные повреждения в каждом раунде. Как обычно Риу должен использовать регулярные атаки, а Бо свои самые мощные заклинания, если, коенчно, у него есть магические очки. Ну а Нина обязательно использовать Atk-Up, чтобы атаки Риу и Бо были значительно мощнее. Кроме того, Нина не должна забывать о своих обязанностей лекаря. Своевремнно лечите свой отряд, старайтсь атаковать как можно чаще, при каждой возможности; удерживайте высокий уровень HP и справитесь с этим врагом.

*– **Talon.***

Место схватки: Часовня Dragon Shrine.

Сражение не столько на силу и мощь, сколько на выносливость и терпение. Обменивайтесь с врагом мощными ударами, причем Talon успеет атаковать первым и сразу же нанесет повреждения более, чем на 10 HP. Используйте обычные (регулярные) атаки или же предмет E.Key, чтобы нанести серьезные повреждения этому духу, а когда ваш уровень HP снизится приблизительно до 20 HP, немедленно используйте растение, иначе можете погибнуть. Придерживайтесь этого плана, пока не одержите победу.

*— **SandWorm.***

Место схватки: Arad.

Гагантский песчаный червь особой опасности не представляет. Атаки у него довольно слабые, так что возможно вам даже и не придется лечиться в этом бою. Если есть возможность, Риу должен трансформироваться в форму дракона (ThrDr form) и атаковать в этом состоянии. Нина же в атаке может использовать предмет E.Key или же повышать мощность ваших атак, как обычно, используя Atk-Up. Что касается Бо, то он может также использовать обычные атаки или же применить заклинание Fry spell. Старайтесь атаковкать как можно чаще, не давайте червяку опередить вас, и битва закончится успешно. Никто не погибнет, а может быть, и не получит даже серьезных повреждений.

*— **EyeSpy.***

Место схватки: Krypt.

Первым делом трансформируйте Риу в форму ThrDr, так он и должен атаковать. Бо – применять обычные атаки или заклинания Fry spell, а Нина – выступать в роли лекаря по мере необходимости. Когда вы атакуете, "глазки", окружающие этого босса, разрушатся. Однако надо быть очень внимательным, поскольку сразу после этого может последовать мощная грозовая атака thunder attack, которая будет повторяться в

каждом раунде. Поддерживайте высокий уровень HP, и Риу своими мощными атаками прикончит босса.

— Cloud.

Место схватки: Башня L & D Tower.

Этот дух имеет лишь две атаки, причем даже многоударная атака не нанесет серьезных повреждений вашему отряду. Риу должен трасформироваться в ThrDr, Нина использовать лечебное заклинание Cura spells, чтобы поддерживать здоровье, а Бо заклинание Fry spell. Карн должен применять обычные атаки. Босс может атаковать любого из членов отряда молниевой или огненной атакой или же весь отряд. Атака devastation очень опасна. Если кто-нибудь потеряет слишком много HP, Нина должна тут же подлечить его. Так или иначе, продолжайте атаковать настойчиво подряд несколько раундов, и битва успешно завершится.

— Squid.

Место схватки: Корабль Dark D. Ship.

Гагантский спрут – серьезный соперник. Стоит только зазеваться, как сразу получите по заслугам. Очень боится молниевых атак, так что Риу должен перейти в форму ThrDr и атаковать, Бо использовать заклинание Fry spell, Карн обычные атаки. Нина же по мере необходимости использовать заклинание Cura spells, чтобы поддерживать здоровье всех членов отряда на должном уровне. Грозовая атака thunder attack в исполнении Риу может лишить Спрута буквально пары сотен HP, боссу придется несладко, и в случае успеха сражение закончится довольно быстро. Особенно опасны две атаки Спрута. В одной он поражает каждого члена отряда, нанося ему серьезные повреждения, а другой атакует лишь одного, но ему не поздоровится. Обязательно Нина и Бо должны использовать лечебные заклинания cura spells, чтобы своевремнно предотвратить гибель отряда, а сами продолжайте мощными атаками добивать Спрута.

— Octo.

Место схватки: Корабль Dark D. Ship.

В этом бою придется сразиться еще с одним Спрутом, братом предыдущего босса. Используйте приблизительно ту же самую тактику. Риу атакует в форме ThrDr, Бо – заклинанием Fry spell, Карн обычными атаками, а Нина всех лечит. Octo атакует каждый раз лишь одного из членов вашего отряда, да и эта атака не слишком сильна. Правда, пострадавшего надо обязательно подлечить. Продолжайте мощно атаковать, и победа придет очень быстро.

— Morteo.

Место схватки: Prima.

Сражение с Морето не очень сложное. У него лишь единственная атака, и он в каждом раунде способен поразить лишь одного из членов вашего отряда, нанося ему не очень серьезные повреждения. Риу снова атакует в форме ThrDr. Нина исполняет в случае необходимости функции лекаря, Гоби (Gobi) использует Ebbx, а Карн атакует как обычно. Не давайте боссу передыха, и с ним будет покончено.

— Toad.

Место схватки: Форт Hidden.

С жабой будет довольно длин-

ное сражение, как это ни странно. Атаки очень опасны, а потому надо непрерывно следить за состоянием уровня HP всех членов вашего отряда. Риу снова трансформируется в форму ThrDr, Окс (Ox) атакует как обычно, равно как и Гоби (Gobi), Нина использует Atk-Up на Оксе и Гоби, чтобы усилить их атаки или же в случае необходимости подлечивает членов отряда. Старайтесь атаковать непрерывно. Нина обеспечит здоровье, и этот длинный и утомительный бой обязательно закончится успешно.

— GrimFowl.

Место схватки: GrimFowl Wds.

Гигантская птица не очень опасна, особенно если Карн в вашем отряде. Риу Окс и Карн должны атаковать чудище, а Нина следить за здоровьем. Птица атакует лишь одного из ваших товарищей, но наносит приличные повреждения. И после того, как вам удастся снизить уровень жизни крылатого монстра практически до нуля, она буквально сойдет с ума и в каждом раунде против одного из членов отряда начнет использовать мощные огненные атаки. Ну а вы продолжайте сами наступать, наносите удары, следите за здоровьем, и успех не заставит себя ждать.

— Myst.

Место схватки: Wisdon.

Это последний дух, с которым вам придется сразиться. Он довольно силен, куда мощнее предыдущих, но и его можно победить. Обычно Мист использует атаки blizzard attack, чтобы поразить сразу весь отряд, а кроме того, есть еще несколько мощных атак. Риу снова трасформируются и в форме ThrDr атакует босса. Нина лечит в случае необходимости, Окс и Карн атакуют как обычно. Желательно, чтобы Нина в каждом раунде использовала лечебные заклинания и поддерживала уровень здоровья на максимальном уровне. Учтите, что у босса очень высокий уровень HP, а потому атаковать надо всем вместе и непрерывно. Только так его и можно убить.

— Pincher.

Место схватки: Underwater.

Схватка произойдет под водой. Как ни странно, она довольно проста, так что особых проблем возникнуть не должно. В каждой атаке он может поразить лишь одного из членов вашего отряда, а после того, как вы опустошите его главнй индикатор здоровья, он использукет атаку T.Bolt на весь отряд, и нужно быть очень внимательным. Риу трансформируется, атакует в форме ThrDr, Бо — заклинанием Fry spell, Нина атакует, а когда необходимо, лечит; Карн атакует в форме Fused. Учтите, что грозовые атаки Thunder позволят вам завершить бой успешно, быстро и без всяких проблем.

— Bain.

Место схватки: Часовня Dragon Shirne.

С этим духом Риу должен сразиться один на один, и учтите, что даже если экипируете DragonSD, то ваши обычные атаки особого эффекта на противника не окажут. Обязательно трансформируйтесь в ThrDr и атакуйте в этом состоянии, чтобы нанести врагу максимальные повреждения. У Бейна лишь одна атака, и он может нанести приблизи-

тельно 20 HP повреждений. Когда ваш уровень HP опустится ниже 30, немедленно используйте растение Herb или Cure, чтобы восстановить здоровье, и продолжайте бой. Возможно сражение пройдет с переменным успехом, но если сумеете проявить настойчивость, вы победите.

— K.Roack (x3).

Место схватки: Mouse Hole (мышиная нора).

Схватка с тремя тараканами может сложиться довольно легко. Все зависит от того, насколько быстро сумеете опустошить их "регулярный" индикатор жизни. Однако, это не просто. Все три таракана атакуют первыми, причем каждый поразит одного из членов отряда и может вызвать до 25 HP повреждений в каждой атаке. Так что вам придется все время лечиться для того, чтобы выжить в этой битве и сохранить приличную спортивную форму. Все члены отряда должны выполнять регулярные атаки, Нина исполнять функции лекаря, причем в первую очередь поправить здоровье того, у кого самый низкий уровень HP. Расправьтесь вначале с одним тараканом, а затем уже займитесь остальными. Все троих сразу убить не удастся.

— RugaX.

Место схватки: Lab (Лаборатория).

Еще один довольно слабенький босс. Закончить сражение можно буквально в несколько раундов, если, конечно, ваши товарищи экипированы самым лучшим оружием. Теперь Риу должен трансформироваться в форму BltDgn и атаковать, Нина нападать и своевремнно подлечивать товарищей в случае необходимости, хотя это вряд ли понадобится, Блю атаковать как обычно, но может использовать и свое самое мощное заклинание, ну а Карн атаковать в состоянии fused. RugaX владеет лишь одной атакой, которая способна поразить одного члена отряда, да и то не более, чем на 20 HP Ну а ваши атаки, особенно Рио в форме дракона позволят одержать легкую победу.

— G.Fly.

Место схватки: Gust.

Хотя этот персонаж вроде и считается боссом, но он настолько слаб, что выдумывать какую-нибудь стратегию совершенно нет надобности. Риу должен трансформироваться в дракона и в форме BltDgn провести несколько атак, практически до нуля снизить уровень HP босса, ну а остальные товарищи будут атаковать нормально, и бой закончится в 4-5 раундов, не больше.

— FlowerX

Место схватки: North of Gust.

Этот ядовитый цветок не представляет серьезной угрозы для вас в настоящий момент. На самом деле он может отравить лишь одного из членов вашего отряда. От этого состояния запросто излечитесь, так что можете не волноваться, Риу трансформируется в форму драконов (BltDgn), Карн атакует в форме fused, Окс обычными атаками, а Нина своевремнно лечит от ран. Ну а если таковых нет, то и сама атакует. Когда босс "поднимется", не пугайтесь, характер его атак не изменится, так что сами продолжайте действовать по-прежнему. Еще два-три раунда – и победа.

— HornToad.

Место схватки: North of Gust.

Вот теперь серьезная схватка, придется как следует потрудиться. Босс использует две атаки. Причем при исполнении обоих подпрыгивает в воздух, а когда приземляется, может вызвать серьезное землетрясение, и каждый член вашего отряда получит до 50 HP повреждений, а в другой своей атаке он постарается запрыгнуть на одного из членов вашего отряда, нанеся ему аналогичные повреждения. Трансформируйте Риу в дракона BltDgn и атакуйте, Карн использует обычные атаки, Блю заклинание Chill spell, а Нина лечебные заклинания Cura 2, внимательно следя за тем, чтобы ни у одного из членов отряда уровень HP не был ниже 70. Как мы уже говорили, придется серьезно поработать, чтобы завалить этого монстра. Так что мощно атакуйте, своевременно лечитесь и сумеете уцелеть.

— Mothro.

Место схватки: Башня Devil.

Поначалу может показаться, что противник очень опасный. На самом деле это не так. Однако, учтите, что Мосро значительно лучше уворачивается от регулярных атак, чем другие боссы, с которыми сражались. Первым делом Риу должен трансформироваться в дракона BltDgn, Карн атаковать в форме Shin form, Блю использовать свои сильнейшие заклинания, Нина атаковать, а в нужный момент лечить получивших отравление, поскольку в атаке Мосро может лишь отравить одного из членов вашего отирда. Если будете начеку, то тут же его и спасете. У этого босса нет индикатора здоровья, поэтому вы реально не знаете, в каком он находится состоянии в тот или иной момент. Продолжайте атаковать непрерывно, пока не добьете.

— Mote

Место схватки: Башня Mare.

Схватка с Моут очень длинная, и иногда Риу может оказаться в очень неприятном положении. В первом раунде используйте регулярные атаки, поскольку все равно повреждений боссу нанести в этот момент не сможете. А после того, как боссу на помощь прибудет Conscience of Mote, тут-то вы и сможете атаковать его успешно, нанося повреждения. Причем в начале босс как бы не в фокусе. Весь отряд должен использовать регулярные атаки, и тогда не только нанесете ему повреждения, но увидите его совершенно четко. Но тут ваши атаки будут оказывать на него лишь слабое воздействие, так что лучше всего использовать самые мощные магические заклинания в исполнении Блю, а Риу, транформировавшись в форму дракона BltDgn, мощно атаковать. Пока вы используете магию, босс снова становится каким-то расплывчатым, так что снова перейдите к регулярным атакам, а затем вновь используйте магические. Придерживайтесь этого плана, пока не победите.

— Cerl.

Место схватки: Tock.

Сражение с этим боссом совсем несложное, хотя на этой фазе игры трудно ожидать слабаков. Атаки ее поражают отдельных членов отряда, но Нина, используя заклианание

Cura 2-3, своевремнно позаботится об их здоровье, Риу должен трансформироваться в форму дракона BltDgn, Карн атаковать в форме Ruka, Нина использовать обычные атаки и при необходимости лечебные заклинания, ну а Блю, как обычно, самые мощные заклинания, например BoltX. Если в течение нескольких раундов сможете четко выполнять этот план и полностью опустошить индикатор здоровья босса, то тут ему и конец.

— Avian.

Место схватки: Замок Dragon.

Предстоит длинный бой, это на самом деле не страшно. Вы уже опытные бойцы и справитесь. Постарайтесь в этой схватке запасти побольше лечебных предметов Cure Item, чтобы подлечить Риу в случае необходимости. Риу должен атаковать в форме BltDgn, поскольку это самая сильная атака, которую он сможет использовать против этого босса. Авиан всегда атакует первым в каждом раунде и в результате снижает уровень HP на 50 пунктов. Если ваш уровень HP опустится ниже 75, немедленно используйте Cure, чтобы как можно быстрее востановить уровень здоровья Риу, и он тогда сможет достойно сражаться. Продолжайте атаковать, подлечитесь снова, когда уровень HP снизится, и успешно завершите уровень.

— Zog.

Место схватки: Башня Scande Tower.

В начале схватка с Зогом может показаться очень легкой, но постарайтесь не расслабляться, приготовьтесь к серьезному сражению, поскольку он может буквально уничтожить весь отряд в два-три раунда. Огненные атаки поражают весь отряд и сразу наносят повреждения от 60 до 140 пунктов каждому. Риу должен атаковать в форме Rudra, Блю использовать заклианние Comet spell, а Карн атаковать в форме Puka. Нина же, как обычно, должна использовать заклинание Cura 3, чтобы своевременно всех подлечить или же в случае необходимости заклинанием Regen. Возможно ценлесообразно, чтобы Блю или кто-нибудь другой использовал предмет D.Hrt, тогда атаки ваши будут значительно более мощными, и босс получит серьезные повреждения. При этом уровень HP Риу также снизится. Тогда какой-нибудь другой персонаж должен использовать заклинание Cure и подлечить их. Когда вы используете предмет D.Hrt, продолжайте сражаться точно так же, как и ранее; убедитесь, что HP каждого из членов отряда выше 150, только так можно обеспечить безопасность, и когда Зог начнет смеяться над вами. Не обращайте внимания, атакуйте непрерывно, действуйте мощно и быстро, тогда сможете сохранить жизнь всем своим товарищам и одержать победу.

— Sara.

Место схватки: Pagoda.

В начале этой схватки у всего отряда всего одно очко HP, а значит главная задача – восстановить уровень. Используйте предмет M.Drop item, чтобы полностью восстановить уровень HP всего отряда или же Нина должна использовать заклинание CuraX, если она к этому моменту его освоит, и тогда весь отряд будет в

отличной форме. Риу должен атаковать в форме Rudra, Блю использовать заклинание Comet или NovaX, Карн атаковать в форме Puka, а Нина атаковать и при необходимости лечить пострадавших. Сара может провести атаку T.Bolt на весь отряд, но на самом деле это не очень серьезная угроза. Действуйте решительно, атакуйте непрерывно, удерживайте уровень HP выше 50, и все закончится благополучно.

— Goda.

Место схватки: Obelisk.

Несмотря на гигантские размеры, Года не очень серьезный соперник, хотя один из последних боссов. В своей единственной атаке он превращается в гигантский шар и атакует одного из членов отряда, сразу же нанося повреждения приблизительно на 100 HP. Риу должен немедленно трансформироваться в Агни и атаковать непрерывно. В этой форме оборона приличная, так что атаки противника могут вас особенно не беспокоить, а если уровень HP опустится ниже сотни, то немедленно используйте какой-нибудь лечебный предмет (Cure Item), чтобы снова восстановить уровень HP до приличного состояния, и снова продолжайте атаковать Агни. Босс долго не продержится.

— Jade.

Место схватки: Obelisk.

Еще одна несложная схватка. Самое главное, Риу должен трансформироваться в Agni. По существу, бой сведется к обмену ударами, причем Джейд обычно использует регулярные атаки и может нанести лишь 50 HP Агне в каждой из таких атак, а иногда использует атаку T-Bolt или Blizzard, но тут повреждения уже будут более серьезными, так что нужно быть очень внимательным. При необходимости используйте лечебный предмет, чтобы восстановить уровень HP, и продолжайте атаковать до победы.

— Goddess.

Место схватки: Obelisk.

Итак, наступает финальный бой, и в зависимости от того, как проведете это сражение, получите ту или иную концовку. Чтобы добиться хорошей концовки, используйте форму Агни в обоих раундах, ну а если хотите получить концовку похуже, можете Агни не использовкать вообще. В первом раунде Риу трансформируется в Агни и проводитт атаку. В результате богиня трансфомируется в свою истинную форму. тут же во втором раунде снова трансформируйте Риу в Агни и продолжайте атаковать. Богиня обладает очень мощными магическими атаками, например BigCrash, не говоря уже о регулярных атаках, которые послабее, но все-таки опасны. Старайтесь атаковать при каждой возможности, используйте лечебные предметы, если уровень HP опустится ниже 200, и тогда будете в полной безопасности. Битва продолжительная, но в форме Агни атакуйте непрерывно и, в конце концов, расправитесь с этим боссом, одержав полную и безоговорочную победу.

* Секреты, подсказки и трики.

— Dragon Emblem Drit Patches.

По ходу своих путешествий по миру, вы иногда будете обнаруживать полоски грунта с эмблемой

дракона. Ближе к концу игры вы можете вернуться к ним, лидером отряда будет Mogu. Причем он раскопает проход в пещеру возле этих грунтовых площадок, где сможете отыскать много специальных предметов. Ниже приводится список.

Севернее Camlon – Находка Doof. Это трасформационное заклинание Карна.

Северо-восточнее Tantar – Находки: L.Ptn, Colg, A.Pln, V.Pln.

Севернее Winlan – Находки: V.Ptn, S.Ptn, Sash.

Севернее Tock – Находка: HeroBW.

Юго-восточнее Scande – Находки: LoveHT, StarSH, AgileHT, Life2, MystCW, S.Pth, L.Ptn.

— Dragon Shrines.

Риу обладает могуществом дракона, вы это знаете, поскольку он наполовину дракон, но наполовину человек. Он может научиться пользоваться этой силой, при этом пройдя тренировки в четырех драконовых часовнях. Иногда для этого необходимо иметь специальное снаряжение, иначе он не сможет попасть в часовни. Так или иначе, сражаться с хранителем (Guardian) Риу должен в одиночку, и если одержит победу, то заработает определенную форму дракона, в которую он сможет трансформироваться в ходе сражения. Ниже приводится список драконовых часовен, в которых вам предстоит сражаться и, соответственно, те возможности, которые вы в результате освоите.

— Часовня южнее Tuntar.

Схватка будет с боссом Talon.

В результате победы освоите SnoDr, FlmDr, ThrDr.

— Часовня западнее Gant.

Схватка с Bain.

Одержав победу, освоите IceDgn, FirDgn, BltDgn, GldDgn.

— Часовня севернее Gust.

Схватка с Авианом.

Освоите форму Rudra.

Схватка в часовне под водой, ниже пещеры Ease Cave.

Освоите форму Agni.

— Где ловить рыбу.

Есть несколько мест, где вы в промежутках между сражениями можете половить рыбу. При этом сможете во время рыбной ловли получить различные предметы, причем ловить рыбу можно в колодцах и в других водоемах, а чтобы получить эксклюзивное снаряжение дракона или такую штуку, как Slab, необходимо ловить рыбу в определенных местах. Если вы экипируете Риу удочкой (Rod5) и червяками (Worms), а затем отправитесь к какому-ниубдь колодцу или другому водоему, указанному ниже, то в случае успеха получите соответствующее снаряжение, к сожалению, только один раз. Ниже приведены места для рыбалки, и что вы там можете "выловить"

1 Западнее Romero / Севернее Gust:

В колодце можете выловить DragonSD.

2. Северо-западнее Tantar:

В колодце сможете выловить Slab.

3. Пруд Duck Pond в Spring:

В пруду сможете выловить DragonAR.

4. Юго-западнее Arad:

В колодце выловите DragonHT.

5. Восточнее Gramor:

В колодце выловите DragonSH.

6. Quick Experience.

— Куча очков опыта.

Ближе к концу игры сможете использовать определенный трик, который позволит вам заработать кучу опытных очков, а также денег. Когда встретите Джейда, он предложит вам присоединится к нему. Ответьте "Да", но не двигайтесь и ничего не делайте в течение нескольких секунд. Тогда он направит против вас нескольких слабых монстров. Сразитесь с ними и, победив, приготовьтесь к схватке с более сильным соперником M.Slime, а победив его, заработаете сразу 9999 опытных очков и 9999 золотых. Процедуру эту можно повторить сколько угодно раз.

— Запечатанные серые стены.

По ходу своих путешествий будете встречать серые стены, на которых изображен дракон. На первый взгляд "открыть" их невозможно, но если вернетесь сюда, когда Карн приобретет форму Puka, то сделаете его лидером своей группы, нажмите кнопку перед такой стеной, и она раскроется, за ней обнаружите пещеру. Ниже приводится место, где обнаружите такую стену, и вот что найдете в пещере:

Севернее Auria: найдете DarkBR.

Южнее Gust: найдете LoveBR.

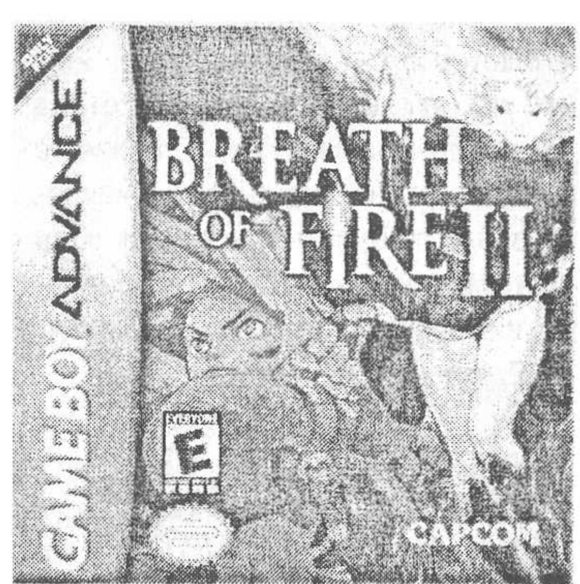
Восточнее Carmen: найдете WindBR.

— Покупки.

В Prima и Tunlan есть магазинчики, в которых одна стойка пуста. Зайдите за эту стойку, причем отряд должен возглавлять Гоби. Нажмите кнопку **А**, чтобы "установить" кассовый аппарат. Время от времени люди будут заходить в магазин и предлагать вам купить кое-какие предметы:

Предмет	Цена
AngelAR	18000
Antdt x9	80
B.Stn	12
Cure x9	2700
Cure2	1950
EvilRB	5994
F.Stn	12
G.Taira	12000
HuntCL	2700
LightRB	48
Mackrl	60
MaskSH	12000
MetalAR	5400
Rod2	1200
Sleeper	2400
Smoke	60
SteelBW	2400
Tuna	1200

BREATH OF FIRE 2



ПРОХОЖДЕНИЕ.

* *Пролог.*

— Gate.

Как только начнется игра, увидите в центре экрана огромный глаз. Он пробормочет что-то насчет Бога, а затем закроется, видимо заснет. В церкви деревни Ганер – отец Риу, беседует со своей дочерью Иуа и пытается уговорить ее пойти вздремнуть. Девочка покидает церковь, но отправляется явно куда-то по своим делам, тогда Ганер вызывает Риу и просит его отыскать сестру.

Прежде, чем отправиться на поиски, загляните в шкафчик, найдете там Treepole, спуститесь по лестнице, побеседуйте с Ганером, скажите, что вы отправляетесь на поиски сестры, выйдите из церкви, побеседуйте с двумя женщинами, сплетничающими возле дома. Одна из них скажет, что Иуа, как правило, играет где-то на задворках деревни. Обойдите вокруг домов, пройдите к окраине деревни и увидите движущийся куст. Нажмите кнопку Action, чтобы убрать этот куст, и продвигайтсь дальше. Проследуйте по дорожке и войдете в зону Черного Леса. Продвигайтесь дальше, пока не обнаружите Иуа, стоящую возле гигатского дракона, который тут же бросится на Риу.

Выдумывать ничего не надо, атакуйте дракона, а когда ваш уровень HP опустится до критического, появится Ганер и прикончит врага. Затем немного поболтайте, выберите какую-угодно опцию. Они еще немного поболтают, а когда соберутся уходить, Иуа посоветует братцу вздремнуть возле дракона. Можете послушаться ее совета, тогда увидите еще раз таинственный глаз, а можете отказаться, выбрав опцию No, и вернуться в деревню. Но тут вас ждет сюрприз. Никто не помнит ни вас, ни Ганера, ни Иуа. Случилось совершенно непонятное. Один из жителей посоветует отправиться в церковь Святой Евы (St. Eva church), где давным-давно пастером является отец Халк (Father Hulk). Возможно он чего-нибудь знает. Осмотрите книжную полку на первом этаже самого северного дома, там найдете растение (herb); в шкафчике на втором этаже дома, находящегося южнее, обнаружите еще одно растение. После этого отправляйтесь в церковь, поговорите с пастером, и он позволит вам переночевать в церкви. Ночью какой-то тип, очень напоминающий странного пса, украдет свечу из церкви, а вы задержите его. Когда он сообщит, зачем он это сделал, выберите соответствующую

опцию, и он присоединится к вам. Зовут этого пса Боу. Пес этот симпатичный, отлично разговаривает и имеет массу других достоинств. Теперь, когда у вас есть попутчик, выйдите из деревни, отправляйтесь на запад. Боу почувствует приближение дождя и предложит где-нибудь спрятаться. Пройдите по пещере, находящейся на северо-западе от вашего месторасположения. Здесь очень темно, но Боу ведь украл свечу, так что ею можно воспользоваться. Проследуйте по дорожке и увидите, как что-то скользит по земле. Присмотритесь и увидите огромного монстра. Он тут же мощным ударом отшвырнет Боу, и вам предстоит бой.

Схватка с боссом.

Огромный демон Бобари (Baubary) необычайно силен и запросто победит нашего героя, после чего появится экран, на котором очень полезная информация. Начинается игра.

* Прошло 10 лет...

— Hometown.

Итак, прошло 10 лет после вашей неудачной схватки с драконом, Боу и Риу вступили в гильдию ренджеров. Они уже получили первое задание – обнаружить пропавшего любимца одной дамы. В принципе, Боу это задание не нравится, но как только он увидит эту очаровательную крылатую принцессу по имени Мина, то сразу пересмотрит свою точку зрения. Она умоляет отыскать ее любимую Сьюзи, а затем отправляется в гостиницу, чтобы передохнуть. Боу просто в восторге и наши друзья тут же отправляются на поиски. Осмотрите книжную полку за спиной старейшины гильдии рейнджеров, возьмите LifePl, осмотрите книжные полки в дуплексе (это такая двухэтажная квартира возле дома гильдии, отыщите растение и Antdt. Затем пустите Боу вперед, прикупите кое-какое снаряжение. Может быть даже несколько растений. Хотя, если поохотитесь, то сможете добыть несколько roasts, а за них получить приличные денежки, порядка 200 Zenny. А затем отправляйтесь к горе Fubi на юго-восток от Hometown.

— Mt.Fubi

Войдите в первую пещеру, поднимайтесь наверх, здесь обнаружите лечебное место (heald spot). Поднимите свой уровень до шестого, а то и седимого и отправляйтесь дальше по дороге. Приготовьтесь к схватке с боссом. Harpy Sisters

Примечание. Далее мы опустим детальную стратегию сражения с боссами, чтобы не лишать вас удовольствия самостоятельно отметелить всех своих врагов.

— Hediout.

Запомните игру у статуи дракона, находящиеся слева от дома; войдите в пещеру, увидите старика, который в ужасе от огромных тараканов. Немедленно разделайтсь с ними, а их штук шесть. Старик сделает шаг вперед, а затем жутко закричит, и тут гигантский таракан набросится на вас. Это очередной босс.

— Coursair.

В этом городе осмотрите шкафчики на втором этаже пивнушки; поднявшись по лестнице, возьмите там smoke. Кроме того, увидите

здесь Роо, но пока можете не обращать на него внимания. Macotti находится в ванной. Он живет здесь, платя одну монету в месяц. Осмотрев наверху ящики в гостинной, найдете там одежду Bum`s Clothes и растение Herb. Пройдите в церковь в западной части города, осмотрите шкафчик на втором этаже, там найдете еще одно растение и обратите внимание на присутствующую здесь Кау, ну а затем возвращайтесь снова в пивнушку. Если вечер еще не наступил, поболтайте с барменом, чтобы убить время. Поговорите со здоровенным парнем у стойки, зовут его Ренд (Rand). Он расскажет вам, что какая-то странная девица сражалась с парнем по имени Baba, который, оказывается, живет в Tagwoods, севернее Coursair. Если хотите, прикупите новое снаряжение в магазине, а также кое-какие лечебные предметы, если это необходимо, а затем остальные деньги положите в банк. Учтите, они вам наверняка понадобятся попозже.

Отправляйтесь в Tagwoods, и если пройдете чуть дальше направо, то увидите расселину. На каждой стороне стоит деревянный столб. Пока что делать здесь нечего, но запомните, что у этого утеса находится место для рыбалки, а на другой стороне расселины дом, где впоследствии найдете Surfy.

— TagWoods.

Прибыв в Tagwoods к первому перекрестку, сверните налево, найдете сундук, возьмите растение, возвращайтесь к перекрестку и продвигайтесь наверх. В сундуке справа заберите 100 монет, затем поднимайтесь наверх, обойдите несколько деревьев, спуститесь направо еще к одному сундуку, там растение. Снова поднимайтесь наверх, сверните налево и продолжайте двигаться в этом направлении. Поднимитесь по лестнице, чтобы добраться до шестов, и, воспользовавшись гондолой, перелететь через деревья в следующую зону. Продвигайтесь вправо к следующей гондоле, не забудьте спуститься вниз, свернуть налево, там найдете в сундуке приличные деньги, а затем поднимайтесь наверх ко второй гондоле, войдите в нее, и когда выйдете из последней гондолы, сверните налево, обнаружите сундук, там smoke. Спуститесь вниз, дойдите до сундука, в нем найдете 100 монет, затем возвращайтесь наверх, держитесь левой стороны дороги, сверните налево на узенькую тропу, которая и приведет вас к Baba. Он, конечно, начнет поддразнивать вас, но можете не обращать на это внимания.

— Coliseum.

Охранники отправят вас в комнату справа. Поговорите с секретарем, сидящим за столом, и он направит вас в первую комнату на интервью к Dir.HR. Приготовьтесь к сражению с очередным боссом.

* The Princess` fans are Jokers.

Боу пригласит вас вернуться в убежище и, когда доберетесь туда, с удивлением обнаружите здесь Рэнда и Кэт. Когда Кэт узнает настоящее имя героя, оно ее удивит. Боу очень смущен, Кэт довольно крупная и запросто поломает кое-какие вещи вместо того, чтобы привести их в порядок. Поэтому, когда она подойдет, Боу предложит им вместе с героем отправиться в Hometown, а сам с

Рэндом останутся, чтобы починить поломки. Кэт согласится и вместе с Риу выйдут из комнаты и отправятся в Himetown. Продвигайтесь вверх, выйдя из дома, и увидите, что возле ворот школы магии какакя-то женщина с черными крыльями выясняет отношения с тремя парнями. Ее зовут Нина, а парни из банды Джокера. Разгневанная Нина атакует парней магическими заклинаниями. Они убегают, а Нина возвращается в школу. Кэт вся горит от желания научиться магии. Выберите опцию yes, войдите в школу, поднимитесь по лестнице, сверните направо в аудиторию на верхнем этаже. Здесь обнаружите Нину и ее учителя Yoji (Иоджи). Они о чем-то беседуют, Кэт подходит к ним и делает предложение. Они обучают ее магии, а Кэт разделается с бандой Джокера. К сожалению, Иоджи считает это невозможным, поскольку Джокер не будет ждать и вот-вот появится. Действительно, он уже стоит в дверях и сообщает Нине, что если она немедленно не отправится с ним в его убежище, то никогда не увидит свою младшую сестру Мину. Нина соглашается, и они уходят. Иоджи объясняет ситуацию, и разгневанная Кэт решает расправиться с бандитами. Возвращайтесь на дорогу, ведущую в Coursair, но у вывески, на которой написано "look out for hoodlums", сверните на запад к горе, с которой открывается вид на озеро и находится убежище банды Джокера, и если хотите, отправляйтесь в Capitan, чтобы купить кое-какое снаряжение и запомнить игру, а затем уже войдите в убежище.

— Joker Gand Hideout.

При входе в убежище сразитесь с Hood, стоящим на посту. Справиться с ним легко, после чего без проблем обследуйте пещеру, поговорите со всеми встречными. Win находится в первой пещере слева. Сундук кто-то охраняет, не обращайте на него внимания. Пройдите направо почти до конца перещы и увидите охранника, стоящего возле камня. Он задаст вам вопрос: "Кто племянник босса?" Правильный ответ "pain" Тогда он вас пропустит. А у следующих ворот, охранник скажет, что выключатель, открывающий ворота, находится в отверстии справа. На самом деле, это ловушка. Как только сунете туда руку, так будете укушены ядовитым пауком, и тут же Худ с пауком атакуют вас.

— Windia Basement.

Расправившись с врагами, увидите охранника. Он сразу узнает Мину и пропустит вас. Продвигайтесь дальше по лабиринту, когда будете идти по нужной дороге. Мина обязательно что-нибудь скажет, так что заблудиться нельзя. Подойдите к лестничному пролету, ведущему наверх; поднимитесь по ступенькам и попадете в замок Windia. Его окружают охранники. Мина подбежит к своей маме, а та, как ни странно, встретит ее совершенно равнодушным взглядом. Мина ничего не понимает, и тут королева предлагает охраннику проводить отряд в город.

— Windia.

Когда окажетесь в городе, охранник посоветует вам идти напрямую через утесы, так будет короче, чем по равнине. Кэт явно удивлена, но Нина дает соответствующие объяснения. После завершения видосцены спуститесь на площадь. где увидите обезьяну, стоящую возле ящиков.

Обезьяна объявит магическое шоу, соберутся люди, и тогда Стэн (обезьяна) предложит устроить исчезновение Риу. Что моментально и сделает. Когда магическое шоу заканчивается, Кэт предлагает Стэну вернуть Риу обратно, но тот утверждает, что наш герой отправился совершенно в другое измерение. Кэт настаивает, а Стэн в свою очередь требует, чтобы Нина и Кэт согласились на свидание с ним, иначе они никогда снова не увидят Риу. Но тут наш герой самостоятельно вылезает через отверстие в земле...

Стэн извиняется, шутка была явно неудачной, и присоединяется к отряду. Купите новое снаряжение, отдайте Стэну свой SilverDR. Он значительно лучше WoodenDR, который продается в магазине. Baretta в оружейном маганзине, а Daiye на втором этаже в гостинице. Не забудьте заглянуть в шкафчик, найдете 100 монет и TreeST. Если хотите, можете повысить свой уровень, затем отправляйтесь к капитану на запад. По пути обратите внимание на небольшой домик в долине между двумя утесами. Позади него находится лес. Это домик охотника. Подойжите поближе, один из охотников спросит, за сколько продадите Кэт. Вопрос дурацкий, друзья не продаются, а в сундук загляните, там HelpBL.

— Capitan.

Войдя в Capitan, узнаете от одного из местных жителей, что колодец высох, и в него свалился маленький ребенок. И его уже разыскивают. Leminton находится в гостинице на втором уровне, не забудьте заглянуть в шкафы, отыщите SuedeAR и Tolen, чуть позже узнаете назначение этих предметов. Локер находится в доме рядом с гостиницей, а Wfruit в шкафу в доме, где как раз и находится этот локер.

— Well.

Если чувствуете себя полностью готовым, подойдите к колодцу, находящемуся за магазином предметов; заберитесь в него и на дне нарветесь на монстра. Тут жё слева выскочит какой-то парень и прикончит монстра. Это Рей (Ray). Он как раз и пытается помочь местным жителям, но прежде, чем он успеет дать подробное объяснение, на вас набросится монстр. Справитесь с ним легко. Используйте заклинание Cold в исполнении Нины и выслушайте дальнейшие объяснения Рэя. Конечно, вы не откажетесь помочь местным жителям, и Рей поведет вас в следующую комнату. Когда попадете в очень длинную комнату, еще один монстр бросится в атаку. Тогда Рей предложит вам спасать местных жителей, а сам начнет сражаться с врагом. Пройдите наверх, выйдите в большую комнату, где увидите черепаху, плавающую назад и вперед между островами. На одном из островов обнаружите человека, который как раз и разыскивает своего сына. Воспользуйтесь левой черепахой, чтобы добраться до Van.ext; затем продвигайтесь наверх мимо мальчика справа, возьмите charm из сундука, затем возвращайтсь вниз к мальчишке, побеседуйте с ним, и он расскажет, что на самом деле играл с черепахой, и тут из воды вынырнет монстр.

**** Awakening.***

Возвращайтесь в город Capitan. Между гостиницей и домом увидите

девочку в красном платье. Риу должен быть впереди, и тогда она пригласит его с собой. В следующей сцене вы оказываетесь в небольшом домике. На полу три каких-то странных круга. Два маленьких, а один побольше. И довольно странная женщина по имени Гренни объяснит, что это такое. Девушка, с которой Риу ушел (в красном платье), зовут Сана, она шаман огня. Гренни прикажет встать в центральный круг Но перед этим загляните в шкафчик, возьмите LifePl, затем встаньте в круг. Сана попытается встать вместе с вами, но видимо что-то пойдет не так, как задумано, и у нее это не получится. При этом, сами того не желая, они каким-то образом активируют дремлющее в Риу могущество дракона. В результате сгорит и лес и их домиик. Гренни в полном ужасе и считает, что Риу должен отыскать им новый дом. Ведь он спалил старый. Логика странная, но что с женщиной поделаешь?

Возвращайтесь в Капитан и на том месте, где встретили Сану, увидите какого-то парня. Узнаете от него, что товарищи ваши куда-то ушли, а затем автоматически вернетесь в убежище.

Гренни и Сана нагло экспроприируют комнату, которую Боу построил для Риу. При этом они еще считают, что нужно закончить ремонт, кое-что сделать и требуют, чтобы Боу немедленно этим занялся, но это явно не тот случай. Боу убегает в свою комнату, жалуетеся на это хамство Риу, но тот считает, что он поступает правильно. Гренни и Сана предъявляют еще какие-то требования, а затем просят вас отправиться в Капитан и отыскать плотника. В городе три хороших плотника. Один строит обычные дома, другой строит дома на сваях, а еще один строит оригинальные домики, и поскольку вам теперь придется спасать местных жителей, это нечто вроде мини-игры. Спасете двух, к вашим услугам первый плотник. Спасете трех или четырех, тогда сможете воспользоваться первым и вторым плотниками, а если спасете всех жителей, то сразу все три плотника будут к вашим услугам. Так что выберите плотника и как только он отправится в Hideout, увидите какую-то суету за симпатичным домиком. Оказывается, какой-то воришка отправился на запад на лодке. Риу должен воспользоваться другой лодкой и попытаться догнать вора.

* The Witch, The Frog, and the Impostor.

Отряд высаживается на берег, проследуйте по дороге, поднимайтесь наверх, войдите в лес, идите по тропинке, пока не увидите стаю лягушек. Одна из них заговорит с вами. Оказывается, ее заколдовала ведьма, живущая неподалеку. Так что вам теперь придется отправиться в башню ведьмы и добиться того, чтобы она сняла заклятие.

Выйдите из леса, отправляйтесь на запад и увидите лагерь возле причала в озере. Здесь можете отдохнуть, запомнить игру. Кстати, теперь вы можете заглянуть в любую драконову часовню, которую встретите по пути, и изменить состав вашего отряда. Если хотите, можете войти в ресторан Дикий Кот, находящийся на западе от лагеря, по другую сторону от водопада. Можно сразу отпраавиться на север к башне вельмы. Так или

иначе, обязательно поднимите свой уровень до 15-го или 16-го, а затем от лагеря пройдите чуть на запад, следуйте вверх по тропе, а когда доберетесь до озера на холме, сверните на восток в башню ведьмы.

— Witch`s Tower.

Войдите в башню (Риу должен быть впереди), наступите на выключатель, и Nimufu`ll заговорит с вами. Затем придется сразиться с кое-какими врагами. После того, как битва завершится, снова наступите на выключатель. В конце концов, ведьма вас пропустит, поскольку Риу ей очень понравился. Войдя в башню, ни в коем случае не открывайте сундук на помосте. Поскольку в этом случае дверь закроется, и покинуть башню не удастся. Подойдите к левой двери, поднимитесь по лестнице, в сундуке возьмите CureAl, затем возвращайтесь в главную комнату, пройдите через правую дверь и поднимитесь по лестнице. Далее продвигайтесь по дорожке вверх и налево. Обратите внимание на статую возле двери. Если подойдете и нажмете кнопку action, то сразу увидите, что на самом деле эта статуя вроде как даже живая. Подробнее это мы обсудим чуть ниже, а пока выйдите через дверь налево, спускайтесь вниз по дорожке, запомните расположение сундуков в соседней комнате, поднимитесь по лестнице на следующий уровень и дальше продвигайтесь наверх, пока не увидите 5 движущихся платформ, связанных цепью. Запрыгните на вторую платформу справа и прдвигайтесь к изолированной зоне, где лестница ведет вниз. Здесь обнаружите сразу несколько сундуков. Откройте их, но будьте осторожны, поскольку иногда может раскрыться здоровенная волчья яма, куда можно свалиться с неприятными последствиями. Когда, наконец, все сундуки будут открыты, а вы в целости и сохранности, возвращайтесь вверх по лестнице и езжайте на платформе обратно в самое начало этой комнаты, запрыгните на дальнюю левую платформу и на ней переедете в правую часть комнаты.

Поднимайтесь по лестнице в конце коридора, обратите внимание на статуи, большая часть их мужчины. Поднявшись по лестнице, спускайтесь вниз по дорожке и увидите статую женщины. Это статуя ведьмы Nimufu. Загляните в сундук поблизости, возьмите растение, затем пройдите налево и в следующей комнате на полу увидите кнопки. Когда наступаете на них, одни ворота открываются, а другие закрываются. Наступите на кнопку, поднимаясь в левую часть холла по направлению к первому ряду ворот. Комната с сундуком находится слева, но вам нужно прежде всего опустить ворота. Обратите внимание на три кнопки, расположенные как в вершинах треугольника, неподалеку от волчей ямы. Наступите на “переднюю” кнопку, на две остальные наступать не следует; вернитесь к сундуку, найдете в нем SilkGL, затем возвращайтесь мимо волчей ямы, идите по коридору. Старайтесь держаться в нижней части коридора, идущего слева направо, при этом ни в коем случае нельзя наступит на кнопку. Впереди увидите ворота. Левые ведут к лестнице, по которой можно спуститься вниз, а правые к сундуку, находящемуся наверху. Выйдите через дверь, находя-

щуюся у основания лестницы; возвращайтесь в последнюю комнату, нажмите первую кнопку, чтобы закрыть левую дверь и открыть дверь справа; возьмите WizardRG и WiseRB, затем нажимайте кнопки до тех пор, пока не откроются левые ворота. Поднимайтесь по ступенькам, войдите в комнату с четырьмя движущимися платформами и двумя сундуками на островках. Езжайте на первой платформе к первому островку, возьмите Wisehoop, а затем возвращайтесь и на следующей платформе катите на второй островок. Здесь WiseBL. Дверь справа от последней платформы ведет наружу, запомните это место, езжайте на платформе с островка в противоположный конец комнаты и выйдите на лестницу.

Поднявшись наверх, нажмите кнопку, чтобы открыть проход, и отправляйтесь в комнату Nimufu. Она очень рада. Вам удалось справиться со сложным заданием. У нее игривое настроение. Риу ей ужасно нравится, а когда он упомянет про лягушку, то ведьма поставит условие. Если Риу поиграет с ней, то она снимет заклятие. Но на самом деле она хочет, чтобы наш герой стал ее домашним любимчиком. Естественно, Риу в панике. Это явно не входит в его планы. Ведьма в бешенстве бросается в атаку.

* Hidden Cave.

В секретной пещере увидите старика. Загляните в сундуки, возьмите SkolerAR и KmikzeBL, поговорите со стариком, при этом Риу должен быть впереди своего отряда и тогда он получит от старца второй тип драконовой трансформации. Затем покиньте пещеру, можно отправиться в Simafort и продолжить свое путешествие. Но пожалуй, лучше вернуться обратно, завербовать в свой отряд кого-нибудь в городе Township, тем более, что заодно можно приобрести снаряжение, которое будет совсем не лишним, когда попадете в Simafort.

Сделав все дела, поставьте Джен во дворе отряда, и после того, как превратитесь в гигантскую лягву, отправляйтесь в Simafort, находящийся последи озера, южнее башни ведьмы.

— Simafort.

Необходимый уровень 18-19.

В отряде должны обязательно быть Рэнд, Нина и Кэт.

Добравшись до Simafort, Джен пригласит вас в свой замок. Обратите внимание, что все жители здесь лягушки. Они очень удивлены, увидев Джен. Тут же появляются охранники и забирают его, называют "фальшивым" и тут же появляется "настоящий" принц, извиняется за поведение Джен, но, тем не менее, просит вас немедленно покинуть город. У вас выбора нет, так что придется выполнить приказание. Правда, при этом "настоящий" принц поблагодарит вас, непонятно за что, а заодно скажет, что лодка с деньгами ожидает вас у причала. Так что покиньте замок и отправляйтесь на берег. Возле причала увидите девушку, которая возится со здоровенным булыжником. С огромным трудом она его поднимает и швыряет прямо в лодку. Естественно, что лодка тонет, вы в растерянности, но девушка объясняет, что она на самом деле местная принцесса, зовут ее Питапа. Она

расскажет душещипательную историю о том, кто же на самом деле является "фальшивым" принцем, и умоляет Риу помочь ей. Однако прежде, чем она сможет продолжить свои объяснения, на причале появляется пара охранников, желающих выяснить, что здесь происходит. Питапа быстренько "швыряет" всех членов вашего отряда в воду и прячется сама. Питапа в бешенстве, охранники ничего не делают для того, чтобы исправить ситуацию с фальшивым принцем. Ваш отряд заявляет, что на самом деле вы чуть не утонули, и лишь Питапа спасла вас.

Риу просыпается в спальне. С вами еще два члена отряда и принцесса Питапа. Рэнд скажет, что вы что-то бормотали насчет цветов, а Кэт как всегда очень агрессивна. Питапа извиняется, за происшедшее, объясняет ситуацию более подробно, а затем дает вам жабры (gills). Теперь вы запросто можете дышать, находясь под водой, правда, на небольшой глубине. После видеосцены осмотрите книжную полку, найдете Dluxrod, купите какие-нибудь предметы или снаряжение и отправляйтесь к причалу.

Обратите внимание на решетку на причале и дверь под водой. Пройдите через решетку, спуститесь на подводный переход и продвигайтесь по нему, сверните вправо, выберитесь на поверхность у другого причала. Там лодка, на которой вы можете вернуться обратно к в Campsite. Что, собственно, и нужно сделать. Не забудьте прихватить еще одного члена отряда у драконовой часовни, а затем возвращайтесь на лодке в Simafort, опять по подводному переходу, но на этот раз на перекрестке сверните на север. Войдите в подводную комнату, продвигайтесь по ней, пока не попадете в продовольственный склад замка.

Поднимайтесь наверх между большими решетками, где обнаружите "живую пищу" Обратите внимание на парня, стоящего у входя, который ведет к лестнице справа от решеток. Спускайтесь вниз по лестнице в конце холла и попадете в тюрьму, где начальник охраны стоит возле камеры, в которой сидит Джен. Увидев вас, обернется. Выберите Yes, чтобы сразиться с ним. Схватка нетрудная, прикончите его буквально одной драконовой атакой. Тут же появятся Питапа и Джен. Он скажет ей какие-то странные вещи, от чего Питапа невероятно возбудится. Сейчас самое главное доказать, что именно Джен является настоящим принцем, и тут упомянут королевское кольцо Royal ring, а оказывается, Джен отдал его ведьме Нимуфу, а потому Питапа просит немедленно отыскать ведьму, забрать кольцо и таким образом попытаться добиться справедливости, но вначале отправляйтесь в ресторан Дикий Кот.

В ресторане один из посетителей скажет, что ведьма молится своему фарфоровому Богу. Возможно другой посетитель или посетительница полезут в драку, если обратитесь к ним. Выйдите в дверь направо и увидите, что ведьма летает над раковиной туалета. Она очень расстроена, буквально плачет, никто ее не любит, кольцо она потеряла. Видимо оно упало в раковину таулета, ну а вам остается только прыгнуть в нее и попытаться отыскать кольцо.

Спустившись по лестнице, сверните налево и увидите какой-то сверкающий предмет в воде. Подойдите к нему, нажмите кнопку А, но кольцо соскользнет в сторону, видимо его унесет водой. Продвигайтесь на север, дальше через проход слева от лестницы, ведущей наверх, и сумеете схватить кольцо. Возвращайтесь обратно, ведьма ужасно благодарна вам за то, что спрыгнули в туалет за ее кольцом, а когда узнает, что это королевское кольцо, то скажет, что вы настоящий лжец, поскольку вряд ли ей могли подарить такой драгоценный подарок. Теперь, когда вы нашли кольцо, возвращайтесь в тюрьму в Simafort.

Джен и Питапа просто счастливы, увидев кольцо. Немедленно бегом отправляются в тронный зал, где "настоящему" принцу предъявляют королевское кольцо. Но тут он в ответ предъявляет свое королевское кольцо. Питапа поражена и предлагает устроить настоящее соревнование по приготовлению пищи между Джен и принцем. Принц не возражает, но если Джен проиграет, то его и весь отряд ждет неминуемая гибель. Питапа убеждает всех, что они выиграют это соревнование, и вы отправляетесь в кухню. Джен с Питапой обсуждают меню и решают приготовить тараканов (cockroach), зеленый луковый салат (green onion salad), червя в карамельном соусе (worm with caramel sauice) и пудинг из золотой мухи (gold fly pudding). Конечно, необходимы соответствующие ингредиенты, и Питапа просит вас отыскать их в подвальных помещениях замка

Выйдите на север из кухни, пройдете через банкетный зал, выйдите во двор. Здесь увидите много людей и одну женщину между колодцем и прудом. Она попросит отыскать ее дружка по имени Tata. Поднимитесь по лестнице на север, войдите в правую дверь сбоку от королевского трона, поднимитесь по лестнице в королевскую спальню. Возле портрета короля увидите рычаг, над ним стрелка, указывающая вниз. Нажмите рычаг, картина сдвинется, увидите лестничный пролет, ведущий на крышу, где и обнаружите Тата. Он умирает. Развяжите его, спускайтесь вниз, поговорите с Филеной (это его подружка), ответьте "Да" на ее вопрос, и девушка тут же отправится спасать своего дружка. Вернувшись на крышу, поговорите с Тато, он поблагодарит вас за спасение, расскажет про ветряную мельницу и какие-то корзины, с помощью которых сможете спуститься в подвальное помещение, заодно получите ключ от кладовки.

Откройте левую дверь на крыше, загляните в сундук, там 100 монет. Откройте центральную дверь, чтобы добраться до "корзин" в ветряной мельнице. Спускайтесь на них в подвальное помещение, проследуйте по дороге, увидите, как какакя-то муха атакует солдата, а затем бросится и на вас. Это босс.

* Hometown.

Итак, пройдите к Trout's place, охранник пропустит вас, как только назовете имя настоящего вора. Trout поблагодарит вас, а Patty, настоящий вор, попытается бросить подозрение на Траута, так что теперь нужно доказать его невиновность, для чего Траут хочет, чтобы вы внимательно осмотрели его дом и обнаружили упо-

мянутый Патти предмет, который находится в подвале. Поднимайтесь наверх мимо стола, войдите в кухню, осмотрите кухонный шкаф, найдете в нем Antdl, пройдите в кладовку в противоположной части комнаты, откройте сундук, возьмите там кекс (cake), перейдите в следующую комнату, спуститесь по лестнице. Наверх пока подняться нельзя.

Оказавшись в подвале, снова возвращайтесь наверх и увидите Траута. Вместе с ним выйдите из дома, снаружи встретите Kilgore, который спросит, что же здесь произошло. А как только узнает имя настоящего вора, то захочет извиниться перед Боу за свои подозрения. Возвращайтесь в часовню дракона, находящуюся рядом с оружейным магазином; включите в свой отряд Боу, заменив кого-нибудь, и возвращайтесь к Килдеру, который радостно приветствует вас в своем кабинете и пригласит принять участие в празднике, Заодно извинится перед Боу и обсудит текущие события. Совершенно неожиданно Килдер попросит Боу совершить кражу. Боу согласится, но спросит, хочет ли Риу принять в этом участие? Решение зависит от вас. Сцена начинается со схватки с охранником. Победить его легко, спуститесь в подвал, где вы уже были ранее, а затем снова поднимайтесь наверх. Боу услышит какой-то шум и тут же спрячется. Откроется секретная панель, из-за нее выйдет Траут, а когда он уйдет, пройдите в этот секретный проход, спуститесь по лестнице и окажетесь в помещении, о котором как раз и упоминал Патти. Это тюрьма. В дальнем конце увидите Патти. Побеседуйте с ней. В этот момент появится Траут, сделает ей какое-то предложение, от которого она с негодованием откажется. и тут Траул превратится в монстра и набросится на вас.

*** From Trout to Whale Cave.**

Из города Hometown возвращайтесь обратно в Simafort, но вместо того, чтобы пройти в деревню; проследуйте по реке на юг, пока не окажетесь возле небольшого озера. Вывеска находится справа, рядом пляж, где сможете встретить MacClean. Продолжайте двигаться на восток и увидите поблизости дом. Это "китовая" пещера W.cave. Возле дома находится статуя Дракона. Обязательно Кэт должна быть в вашем отряде, когда войдете в дом. Здесь несколько детей и мужчина, перекрывающий дорогу, ведущую в заднее помещение. Можете купить у стойки кексики, если хотите. Поговорите с мужчиной. Он поблагодарит вас за помощь, оказанную ему в доме Траута, а затем вместе с вами отправится в "китовую" пещеру.

Проследуйте по дороге, спуститесь по лестнице. Стены пещеры как будто пульсируют. Спустившись по лестнице, увидите еще одну лестницу справа, вокруг нее ограда. Пройдите чуть дальше и услышите внизу голоса. Немедленно переключитесь на Кэт. Она должна разнести вдребезги перекладины на южной или северной стороне ограды, врезав как следует своим посохом, после чего спуститесь по лестнице и, когда приземлитесь, с удивлением встретите внизу старика. Он пробормочет что-то невнятное, а затем познакомит вас с парочкой молоденьких дельфинов. На самом деле,

как вы уже догадались, эта пещера – брюхо огромного кита, который заснул давным-давно. Дельфины попытаются заговорить с каменной куклой в брюхе кита, а Tree и Ton начнут спорить со стариком. В конце концов, ситуация прояснится, ну а вы пройдите вверх через следующую комнату и увидите какой-то большой отросток. Это, на самом деле, глотка Grandpa. Кэт может врезать по ней посохом, но ничего хорошего при этом не случится. Лучше пройдите мимо прямо в "тело" Grandpa. Поднимайтесь наверх, сверните направо; выйдя из двери, прижимайтесь к стене, пока не увидите сундук. Откройте его, возьмите SteelAR

Возвращайтесь вниз, пройдите налево через пузыри и поднимайтесь вверх по дорожке. Когда минуете последний пузырь в этой комнате, сверните налево, спрыгните вниз, возьмите в сундуке 100 монет, затем поднимайтесь наверх, перейдите в следующую комнату, продолжайте двигаться вверх (не обращайте внимания на дорогу, ведущую направо, там тупик), а затем сверните вправо, войдите в следующую комнату. Проследуйте по дорожке на самый верх и в следующей комнате в сундуке найдете PwrFood. Затем возвращайтесь к развилке, сверните на центральную дорожку и поднимайтесь в следующую комнату. Продвигайтесь дальше на левую дорогу. Оказавшись в следующей комнате, сразу от двери прижмитесь к стене и поднимайтесь вверх налево. Когда увидите дверь в верхнем левом углу, войдите, найдете GoldAR. Кстати, Кэт очень полезный партнер на этом уровне, поскольку она запросто может вышибить запертую дверь ударом своего посоха. Вернитесь в последнюю комнату, сверните направо, пройдите в верхнюю часть этого помещения, выйдите через дверь и увидите две близко расположенные дорожки. Проследуйте по левой, поскольку правая ведет в тупик, Кэт вышибет запертую дверь, войдите в следующую комнату, поднимайтс наверх и окажетесь в самом последчем помещении. В этой комнате обнаружите каменную куклу, с которой Tree и Ton пытались в свое время потолковать. Эта кукла проснется, начнет бомотать какую-то ерунду, а затем, как обычно, попытается прикончить Риу...

* World Tour.

Теперь, поскольку у вас есть подходящее транспортное средство, очень полезно завершить путешествие по миру, поскольку тогда дальнейшая жизнь станет заметно легче. Следуйте вдоль береговой линии, периодически посматривайте на карту, чтобы не заблудиться. От полуострова южнее китовой пещеры, где на краю стоит вывеска, сверните на восток и увидите остров, где находится Guntz. Высадитесь на берег, прикупите BrassSD для Риу, а затем поднимайтесь к последнему дому у дороги, осмотрите правую полку в первом ряду и найдете Tolen. Пока еще рано плыть к осторову севернее Gunz, но обязательно доберитесь до острова, находящегося на северо-западе от Hometown. Остров очень важный, на нем находится большая гора. С южной оконечности западного континента отправляйтесь на восток и увидите остров с очень высоким утесом. Пляжа здесь нет, на острове два здания, а восточнее этого

острова находится еще один маленький островок. На нем лишь один дом. Обследуйте восточный континент, начиная с маленького островка; обратите внимание на замок, стоящий на плато. Вы его увидите, когда высадитесь с восточной стороны на восточный континент. Постарайтесь отыскать Блеу, присоедините ее к своему отряду. Задача эта совсем не из легких, придется как следует потрудиться. Ну а затем отправляйтесь в Tunlan.

* The little Carnival of Horrors.

В Tunlan делать особо нечего. Говорят они исключительно музыкальными нотами, вас абсолютно не понимают. Прикупите снаряжение (лучше всего twinBM для Боу), и отправляйтесь к месту проведения карнавала на окраине города.

— Carnival.

Прибыв на место, побеседуйте с билетером. Оказывается, билеты очень дорогие, поскольку будет выступать какое-то странное растение, умеющее, кстати, говорить. Купите билеты, пройдите в дальнюю часть помещения, побеседуйте с хозяином карнавала. Он в растерянности, оказывается не знал, что Spar (так зовут растение) умеет разговаривать. Когда задаст вам вопрос, ответьте "Нет", и он задаст следующий вопрос. На этот раз выберите "Да", и он сделает вам предложение. Вы можете заполучить это уникальное растение, но в обмен должны дать 900 000 монет. Ситуация проста – таких денег у вас нет, и теперь вы можете сразу отправиться в пещеру Uparapa или к хижине охотника Hunter`s shack, находящейся между Capitan и Windia. Лучше все-таки отправиться в хижину охотника. Так что от пляжа возле Tunlan продвигайтесь налево вдоль левого берега озера, пришвартуйтесь на пляже, левее Gale. Высадившись на берег, продвигайтесь на северо-восток и увидите хижину охотника между двумя утесами. Позади нее густой лес.

— Hunter`s Shack/forest.

В хижине охотника прочтите дневник, лежащий на столе, и узнаете, что же случилось с его хозяином. Выйдите через заднюю дверь и продвигайтесь по лесу. Следуйте по дорожке, время от времени услышите чье-то пение и, в конце концов, обнаружите девушку, стоящую перед фруктом Owl. Непонятно почему, но она также атакует вас.

— UpaCave.

Обратите внимание, что в этой пещере вы находитесь под водой, а поскольку у вас есть жабры, то мелководье вам не страшно, вы как лягушка сможете запросто дышать. Спасибо Петапе. В этой пещере пригодится огненное оружие для Кэт, если она в вашем отряде. Поднимайтесь наверх, пройдите островок справа и продолжите подъем, а когда подниметесь по склону, войдете в пещеру, увидите сундук, там QuartST для Кэт. Конечно, это не такое мощное оружие, как HeatST, но все-таки пригодится. Спускайтесь обратно по склону, сверните направо, не обращайте внимания на дорожку, ведущую вверх, там тупик. Продвигайтесь вправо, поднимитесь по склону, загляните в сундук, спуститесь обратно по склону, продвигайтесь вверх по дороге справа от склона и попадете в следующую зону. Продвигайтесь вверх по дороге, выберитесь из во-

ды, а затем после поворота увидите дверь, через которую попадете в следующую зону. Пройдите в дверь напротив двери, в которую вошли; откройте сундук, возьмите там OceanRB, выйдите обратно в дверь, пройдите через следующую дверь, чтобы попасть в соседнюю зону.

Здесь встретите нескольких Maniro. Один из них расскажет за 200 монет, как поймать Uparupa, а другой продаст вам OwlFruit за 1000 монет. Однако, оба эти предложения неприемлемы. Скажите им нет и продвигайтесь в последнюю зону.

Здесь много отверстий в скальных стенках, а в них сверкают какие-то глаза. Это на самом деле и есть отверстия Uparupa. Не обращайте на них внимания, поднимайтесь по лестнице к левому берегу реки, текущему через пещеру; затем вскарабкайтесь по следующей лестнице, не обращайте внимания на отверстия Uparupa, пока не окаетесь возле последнего из этих отверстий. Чтобы поймать Упарупа, необходимо положить имеющиеся у вас Owlfruit как раз перед этим отверстием, а затем отойти на некоторое расстояние. Упарупа вылезет из своей норки, чтобы слопать этот фрукт, а когда она начнет закусывать и соберется снова юркнуть в норку, вот тут бегите вперед, нажмите кнопку **А**. Упарупа с пронзительным криком бросится в атаку...

— Carnival.

Вернувшись к месту проведения карнавала, заплатите 100 монет, затем пройдите к загородке, за которой находится Спар. Поговорите с хозяином карнавала. Он спросит, принесли ли вы деньги или Упарупа. Выберите ответ "I'll give you nothing!!" (Я не дам вам ничего), и тут же произойдет Бум!! и схватка с боссом.

** Sten's 'happy' homecoming.*

Поговорите с парнем у главной лестницы, ведущей в Tunlan. Вы уже, конечно, поняли, что они совершенно не разбирают человеческой речи, и для установления контакта необходимо достать музыкальный инструмент "большого калибра" Кстати, он упомянет про знаменитую флейту Famous Flute, а ее можно найти лишь в Highfort. Делать нечего, отправляйтесь к пляжу возле Guntz ниже Tunlan и проследуйте дальше на восток, через несколько островов, пока не окажетесь возле полуострова, на самом мысу которого стоит дом. Продвигайтесь вдоль южного берега этого полуострова, увидите пляж, высадитесь, пройдите на восток, затем вдоль береговой линии продвигайтсь на юг и, когда окажетесь между морем и водоемом на острове, сверните на восток. Поднимайтесь наверх и увидите крутой склон. Поднимитесь по нему, сверните на запад; поднявшись по следующему склону, сверните обратно на восток и в конце концов доберетесь до замка, стоящего на берегу моря. Это и есть Hidhfort.

— Highfort.

Если время ночное, то возле ворот увидите охранника, который вас не пустит в Highfort. Тогда испоьзуйте заклинание Timewarp в исполнении Риу и тогда сможете ускорить наступление дня. После этого войдите в замок, пройдите по мосту, подойдите к расселине, выдвиньте Стена вперед, нажмите кнопку А.

Стэн оценит свою ответственность, тем более, что это его родной дом. Ответьте Yes на вопрос Стэна, а затем нажмите кнопку А, чтобы перескочить через расселину и войти в замок. Охранник у ворот заметит вас, но как только увидит Стэна, то бросится навстречу с распростертыми объятиями. После короткого разговора охранник по имени Gayne, упомянет, что Trubo разыскивает Стэна. На самом деле это удивительно. В общем, Стэн решает отправиться в Goonheim. А отряд следует дальше, но Стэн советует им все-таки добыть флейту без него. Видимо подозревает, что дел у него будет достаточно. Запомните игру, если необходимо, пройдите в дверь слева от статуи дракона, поднимайтесь по дорожке наверх, войдите в дверь, где на страже стояли два охранника.

Войдите в помещение, судя по всему, здесь военный совет. Леди по имени Shupkay разрабатывает план с командующим дивизионом, начальником штаба и армейсим командующим. Она рассказывает о секретном могуществе Highfort, с помощью которого они сумеют завоевать мир. Дивизионный командир возражает, но получает по заслугам и покидает совет. Отряд продвигается вперед, и тут Shupkay сбрасывает их в глубокую яму.

Теперь снова на экране Стэн, который разгуливает по какому-то вестибюлю. Он взволнован и решает отыскать своих товарищей. Охранник предупреждает его относительно Shupkay, и Стэн удивляется, он не понимает, кто она такая. Тогда охранник ему все объясняет. Далее спускайтесь вниз по лестнице направо, пройдите еще один лестничный пролет, спуститесь в комнату, где обнаружите три сундука. В них возьмете разное добро. Немедленно Стэн должен экипировать MothDR, желательно поднять его показатели на пару уровней, а затем возвращайтесь в главную комнату. Запомните игру, купите кое-какие лечебные предметы, поскольку Стэн пока вынужден действовать один. Убедитесь, что у вас есть пять LifePLs, а затем положите денежки в банк на сохранение, снова запомните игру, выйдите в дверь справа от статуи дракона, перейдите через мост, и тут на полпути какой-то человек остановит Стэна. Они поговорят. Оказывается, это Труба. Громко обвиняет в чем-то Стэна, угрожает ему и наконец атакует...

* Save the Queen.

Теперь, когда у вас знаменитая флейта, вы уже понимаете, о чем говорят люди Tunlan. Побеседуйте с местными жителями, узнаете как добраться до замка принцессы, пройдите к нему, поднимитесь вверх по лестнице, войдите в комнату, где находится принцесса, и будете удивлены. Она стала такой толстой, сжирает по 10 блюд за каждый присест, и пожилая дама с грустью сообщила, что если принцесса не похудеет, то наверняка погибнет. В двух других комнатах идут разговоры о том, что есть один старый маг, который мог бы помочь ей, но ему запрещено появляться во дворце, поскольку он не уважает женщин и очень груб. Теперь он живет на острове. Вот, собственно, и вся информация, которую вы получили. Если у вас в отряде Блеу или кто-нибудь другой, кто умеет телепортировать-

ся (warp), тогда быстренько отправляйтесь в Hometown, ну а если нет, садитесь на Grandpa и плывите в Hometown, а там продвигайтесь на север, затем чуть на запад и заметите островок с горой. На южной стороне пляж. Это как раз тот остров, где и живет волшебник Gedd.

— Mt.Maori.

Сойдите на берег, проследуйте по дорожке направо, войдите в пещеру. Здесь лечебный источник, можете подлечить свои раны, а в следующей комнате обнаружите Гедд. На платформу могут сойти лишь Нина, Кэт и Спар, в противном случае он разговаривать с вами не будет.

Так что Нина или Кэт должны занять позицию в первом ряду. Волшебник сразу обратит на нее внимание. Он, на самом деле, считает себя самым великим волшебником, может излечит любого и спросит, кто же пациент и когда узнает, что это принцесса, то категорически откажется, если, конечно, деточки не поцелуют его. Каков старый ловелас! После видеосцены он, в конце концов, согласится помочь. Возвращайтеь в Tunlan.

Войдите в королевскую комнату замка, Гранни взволнована от нетерпения, и когда она войдет в команту, они чуть-чуть поспорят, а затем волшебник обратит свое внимание на принцессу. Попытается выполнить заклинание, но, к сожалению, вылечить ее не сможет, но зато поставит диагноз. Королева инфицирована дьяволом, и он отправит вас с письмом к своему ассистенту на Mount Maori, куда нужно отправиться немедленно.

Когда найдете ассистента Гедда, увидите, что он занят аэробикой. Тем не менее, письмо возьмет и скажет, что нужно сделать. Отправляйтесь к вершине горы и увидите там специальный гриб, он покажет, как этот гриб выглядит. Присмотритесь повнимательнее, запомните расположение и размер пятнышек на шляпке гриба, а затем со Стеном во главе отправляйтесь на поиски, прыгайте через небольшие расселины, не обращайте внимания на первую дверь, которую увидите; войдите в следующую, загляните в сундук, в нем MoonDrop, а затем вернитесь к первой двери и войдите в нее.

Проследуйте вверх по ступенькам, не обращайте внимания на дорожку, ведущую направо; спуститесь вниз на другую дорожку, идущую по соседству с первой, загляните в сундук, возьмите там ThornWP для Спара, затем возвращайтесь обратно на верхнюю дорожку, пройдите чуть дальше и сверните на дорогу направо, поднимитесь по лестнице, далее чуть левее увидите сундук в нем CureAl. Затем возвращайтесь направо, выйдите в дверь, продвигайтесь вправо, перебиритесь через расселину позади водопада, войдите в следующую дверь, а затем поднимайтесь вверх, войдите в первую же дверь, которую увидите; в сундуке возьмите FlameSD, выйдите обратно и продолжайте подъем. У развилки сверните направо, по лестнице поднимитесь на верхний уровень, снова направо, чуть дальше найдете сундук, в нем FlameSH. Спуститесь по лестнице, сверните налево, выйдите в дверь и окажетесь на карнизе позади водопада. Пройдите налево к самому краю, нажмите кнопку

DOWN и свалитесь вниз на другой карниз. там в сундуке HushRG. Затем возвращайтесь через дверь в самом низу, но на этот раз поднимитесь по лестнице на верхний уровень и сверните налево.

Войдите в первую же дверь, проследуйте по дорожке. Не переходите на верхнюю дорогу, продвигайтесь направо, загляните в сундук, там MagmaAR; далее перейдите на верхнюю дорогу, пройдите по ней до конца направо, выйдите в конце через дверь и окажетесь на самой вершине. Здесь как раз и нужно отыскать гриб, но их здесь несколько видов. Отличаются они лишь расположением белых пятнышек на шляпке. Подойдите к пруду на вершине горы, найдите подходящее место, переберитесь на осторовок в центре этого прудика и обнаруджите три гриба. Выберите самый дальний и автоматически вернетесь к помощнику волшебника. Он поблагодарит вас и даст зеркало. Пока что вы не знаете что с ним делать. Тем не менее, задание выполнено, и нужно возвращаться в Tunlan.

— Tunlan.

Войдите в королевскую комнату, поговорите с колдуном Геддом. Он поблагодарит вас и заодно раскажет, как пользоваться зеркалом. Когда получите последнюю инструкцию, он превратит вас в крошечное создание и имплантирует прямо в тело королевы. Дальнейшие ваши действия могут занять от 10 минут до одного часа в зависимости от того, насколько вы представляете себе, что нужно делать. Тело королевы поделено на четыре зоны: верхняя правая (Upr.Right), нижняя правая (Lwr Right) и, соответственно, верхняя левая (Urp.Left) и нижняя левая (Lwr. Left). В теле вы увидите кое-какие странные штучки, плавающие по экрану. На самом деле, они обозначают кровь. В левой части тела эта кровь окрашена в синий цвет, а в правой части тела в красный. Вы стартуете в правой части тела, и мы рекомендуем вам прежде всего уничтожить всех врагов в одной части, а уж только потом переходить к следующей. Используйте маленького танцующего монстрика на экране меню и всегда будете знать, есть враги в комнате или нет. Если враг в комнате, то он танцует, а если спит, то в комнате все чисто. Время от времени Гедд будет давать вам подсказки. Кроме того, если вам необходимо по какой-нибудь причине выбраться из тела королевы, просто используйте зеркало.

С места старта пройдите через дверь, затем через следующую дверь в этой комнате и, когда окажетесь в соседнем помещении, держитесь чуть правее, пройдите через дверь, ведущую вниз; пройдите чуть дальше, на развилке сверните налево, расчистите помещение от чудищ, прежде чем отправиться в следующую комнату, где нужно также разобраться с врагами. Тогда Гедд сообщит, что верхняя правая часть тела чиста, так что отправляйтесь в нижнюю левую. Вернитесь к последней комнате, далее к развилке, на этот раз спуститесь по нижней правой дорожке и попадете в нижнюю правую зону.

От двери спускайтесь вниз, пройдите в первую же дверь, от входа начинайте сражаться с монстрами, а когда разделаетесь с ними, выйдите

обратно через дверь, вернитесь к развилке, спускайтесь на этот раз по правой дорожке, пройдите мимо второй двери, зайдите в последнюю, разделайтесь с монстрами и таким образом очистите всю правую часть тела. Пройдите по дорожке через комнату и увидите развилку. Одна из дорожек ведет вверх налево, а другая прямо и налево. На верхней левой дорожке две двери, на прямой левой одна, но все они ведут в нижнюю левую зону. Так или иначе, спускайтесь вниз по прямой левой дорожке, войдите в дверь и таким образом попадете в нижнюю левую зону.

Здесь появляются новые монстры. Они называются фатти (жирненькие). Быстренько удирают, но если победите, заработаете кучу опытных очков, так что отслеживайте их и немедленно уничтожайте. По ходу дела придется сразиться не менее, чем с тремя. В этой ситуации старайтесь использовать магию дракона, чтобы немедленно их уничтожить. Выйдя из двери, проследуйте по дорожке, а на развилке сверните налево вверх, поскольку правая дорожка приведет к двум дверям, которые ведут в верхнюю левую зону, а туда пока рано. Пройдите через дверь в соседнюю комнату, а когда минуете ее, войдите в первую же дверь, расправьтесь с монстрами, возвращайтесь в последнюю комнату и поднимайтесь наверх, а когда увидите две двери, учтите, одна ведет наверх, а вторая вниз. Пройдите через эту дверь, ликвидируйте всех монстров и по другую сторону комнаты увидите еще две двери. Обе они ведут в нижнюю правую зону, а вам туда не надо. Когда очистите это помещение от монстров, получите сообщение, что вся зона очищена. Теперь возвращайтесь в последнюю комнату и выйдите в дверь, ведущую наверх.

Пройдя в дверь, поднимайтесь вверх, выйдите через следующую дверь. В очередной комнате две двери: одна слева, другая справа. Левая ведет к руке, а правая в комнату, в которую вам и надо. Разберитесь с монстрами, не обращайте внимания на другую дверь, возвращайтесь в последнюю комнату, где недавно побывали, и пройдите в дверь, ведущую обратно вниз. В этой комнате спускайтесь снова вниз и, когда подойдете к развилке, пройдите по правой дорожке, выйдите через дверь в конце, сверните направо и пройдите в первую же дверь, которую увидите. Окажетесь в последней комнате. Разобравшись здесь с монстрами, можете считать, что дело сделано. Тело королевы очищено от мерзости, и Гедд немедленно телепортирует вас на свободу из тела королевы.

Волшебник поблагодарит вас за отлично проделанную работу, а Гранни будет настолько признательна, что разрешит Гедду вернуться в Tunlan. Он ужасно счастлив, а вот королева не очень. Она слишком сильно похудела, так что по существу двигаться не может. Кое-кто даже посмеивается над ней. Агент сообразил, что он забыл кое-что важное. В качестве награды старая леди вручит вам нечто вроде специальной подушки. Покиньте комнату королевы, спускайтесь вниз по ступенькам, выйдите из тронного зала, но вместо того, чтобы спуститься по очередному лестничному пролету и покинуть замок, сверните налево,

пройдите мимо лестницы, пройдите в дверь, где охранник стоит на страже. Это как раз сокровищница. Здесь должна была лежать та самая подушка Therary, которой вас наградили, но она куда-то исчезла. На самом деле, ее забрала девица, стоящая у дверей, и она отдаст ее вам, как только заговорите с ней. Итак, заберите подушку и возвращайтесь к Gandaroof. Спар должен быть обязательно в вашем отряде, поднимите его уровень, отправляйтесь на остров монстров, но будьте осторожны, сражаясь с ними, поскольку чудища чрезвычайно сильны. Когда, наконец, встретите Гандаруфа, он поблагодарит вас за внимание, а затем спросит, готовы ли вы забраться в его мозг, чтобы восстановить память? Выберите опцию "Да" и приступайте к делу.

**** Gandaroof`s Memory.***

Миссия начинается возле города. Войдите в него, поговрите с жителями. Обратите внимание, что они все очень старые. Отыщите магазин предметов, приобретите все необходимое и, когда побеседуете со всеми встречными и поперечными, покиньте город, пройдите чуть на юг, затем пройдите на восток, перейдите через мост и продвигайтесь в этом направлении, пока не доберетесь до следующего города. В нем живут на этот раз молодые люди. Побеседуйте с ними, покиньте город, пройдите немного на запад, затем сверните на север и увидите дорожку, ведущую вверх по утесам, а далее обнаружите третий город, расположенный на берегу озера. Войдите в него, поговорите с жителями. На этот раз город состоит из одних детей. Какой-то малыш возле главной лестницы будет удивлен, что вы посетили уже третий город. На самом деле, он считает, что города всего два. В магазине предметов запаситесь всем необходимым, малыш у стойки, где должен быть банк, сделает вам идиотское предложение, если заговорите с ним. В гостинице обнаружите старика. Его зовут Barose. Если вы сумеете привлечь его на свою сторону, то он в свою очередь научит вас очень мощной магии. Ну а затем самое время вернуться в первый город. Войдите в него и попадете в башню памяти.

— Memory Tower.

Здесь довольно легко заблудиться. От входа поднимайтесь до упора, затем сверните чуть влево и дальше наверх до конца, сверните направо, поговорите со стариком, который предложит проводить вас ко входу за 100 монет. Примите его предложение, он подведет вас к лестнице в центре комнаты, снова поговорите с ним, заплытите 100 монет, чтобы пройти к выходу. На самом деле, он проводит вас к двум сундукам над лестнице, до которых вы никаким другим образом добраться не сможете. Возьмите в сундуках AutoBW и EarthAR, снова погорите со стариком, и он выведет вас из башни. Вернитесь снова в башню, поговорите со стариком в последний раз и на этот раз пройдите чуть вправо, затем поднимитесь наверх и карабкайтесь по лестнице.

Поднявшись наверх, подойдите к еще одному старику, стоящему в углу комнаты. Он сделает вам предложение, принимать его не надо. Спуститесь на три ступеньки вниз, затем на две ступеньки налево и да-

лее поднимайтесь по лестнице. Далее считайте шаги (мы их описывать не будем) и пробирайтесь до встречи с тремя пожилыми людьми. Убедитесь, что здоровье у всех на максимуме, снаряжение отличное и вы полностью экипированы, поскольку предстоит схватка с боссом. Выйдя из двери, поднимайтесь наверх, поговорите со стариком и окажется, что он-то как раз и уничтожил память у жителей города Gate и то же самое сделал с Gandaroof, так что сражение неизбежно.

— Skytower.

Итак, вы на крыше. Пройдите налево, спуститесь по ступенькам и увидите здесь парочку Манилло. Поговорите с тем, кто стоит над небольшим квадратным отверстием, и он заявит, что на крыше что-то не в порядке. Поговорите с ним второй раз, чтобы получить доступ к башне. Будьте осторожны там, поскольку находитесь под водой. У вас в запасе всего три минуты. Если прывысите это время, то отключитесь и очухаетесь на верхнем уровне, где находится Манилло. К счастью, есть комнаты с воздухом, так что всегда сможете отдышаться, а потом отправиться дальше.

От лифта выйдите через третью дверь, не обращайте внимания на следующую дверь, пройдите мимо нее, выйдите через дверь в конце, в сундуке возьмите 1000 монет, возвращайтесь через холл, войдите в дверь, которую пропустили чуть ранее; поднимитесь по ступенькам, выйдите через дверь в верхней части лестицы, продвигайтесь по дороге, откройте первый сундук. Там GutsBL. Спускайтесь в коридор, войдите в дверь, а затем пройдите через дверь в верхней части лестиницы. Идите дальше по дороге и попадете в большую комнату с крестообразным опорным пунктом в центре. Здесь увидите ступеньки, но добраться до них довольно трудно, поскольку течение в этой комнате будет вам мешать. Спуститесь на дно этого помещения, встаньте прямо под потоком и поднимайтесь прямо верх, пока не окажетесь как раз у лестницы. Вот тут и поднимайтесь по ней. В сундуке наверху возьмите IchSH, FrozenAR в сундуке на ступеньках и NorthDR в последнем сундуке. Затем обойдите комнату, поднимайтесь по следующему лестничному пролету и, когда окажетесь наверху, встретите Spoor. Она шаман Ветра, источник всех неприятностей. Конечно, шаманша извинится за доставленные наприятности. Если у вас есть Granny, то можете сразу отправляться на выход, ну а если нет, то не торопитесь. Возвращайтесь обратно к главной комнате, в которой уже были в самом начале. Пройдите на этот раз в правую дверь. В следующей комнате очень быстрое течение, так что бегите направо к первой двери, войдите в нее. Здесь увидите еще одного Манилло, который продает различное снаряжение. Купите, что необходимо, выйдите обратно в дверь, и течение отшвырнет вас в начало этой комнаты, пробирайтесь к последней двери в этой комнате, старайтесь двигаться по прямой, поскольку, если смените направление, то течение вновь отшвырнет вас обратно. Добравшись до конца комнаты, выйдите в дверь. Увидите еще одну дверь слева, пройдите в нее, дальше через холл в ко-

ридор и в дверь в конце его. Манилло предупредит вас об отсутствии воздуха. Спускайтесь вниз по лестнице и окажетесь в комнате, где полным-полно травы. Сделайте два шага влево, а затем поднимайтесь наверх до конца. Не обращайте внимания на дверь в верхней части комнаты, пройдите направо, чтобы добраться до двери. Оказавшись в коридоре с очень быстрым течением, бегите направо до конца и окажетесь в еще одной комнате с травой. Пробирайтесь к двери в верхней части комнаты и отправляйтесь дальше. В следующей комнате также очень быстрое течение. Продвигайтесь по коридору. Необходимо добраться до верхнего правого угла, а уж затем свернуть налево и войти в первую дверь, где найдете goblinSD. После этого возвращайтесь обратно, но течение отбросит вас к началу этого уровня. Пробирайтесь через холл, загляните в сундук, возьмите SpiritRB и с этим уровнем почти все закончено. Выходом пока воспользорваться нельзя, так что возвращайтесь в комнату с Маниллой, выйдите из нее. Можно, конечно, вернуться в город Township, чтобы пообщаться с вашим новым шаманом, а можете отправиться дальше в долину.

** Namanda, Namanda.*

Туман южнее долины Gandaroof рассеялся, вы можете теперь пройти через нее и добраться до города Farmtown. Идите через долину прямо на юг. Не обращайте внимания на развилку где-то в середине долины, двигайтесь на юг, пока не доберетесь до выхода из долины, а затем продолжайте двигаться в этом же направлении и добретесь до города.

— Farmtown.

Войдя в город, сразу же догадаетесь, что Рэнд родился именно здесь. Все люди так на него похожи. Побеседуйте с членами своего отряда, а затем и с Рэндом, получите разнообразные послания, войдите в гостиницу, сверните направо у входа, поднимитесь на второй этаж, осмотрите гардероб в верхней комнаты, найдете HelpBL. Дом, который вам нужен, находится в верхней части города. Здесь три двери: слева, справа и посередине. Дверь слева как бы не относится к этому дому. Средняя и правая двери разделены оградой. Поднимитесь по ступенькам к дому, а войдите в дверь слева. Поднимитесь еще по одной лестнице, осмотрите выдвижные полки, найдете там денежки, вернитесь обратно и попытайтесь войти в среднюю дверь. Экран потемнеет, раздастся какой-то крик. Отряд в спешке покинет дом, какой-то мужчина выскочит из него, буквально умоляя о чем-то домовладелицу Daisy. Оказывается, он из церкви Святой Девы и хочет построить новую церковь на земле, принадлежащей Дейзи. Но она другой веры и прогоняет его прочь, а затем вернется в дом, ну а вы последуйте за ней.

Осмотрите дом, войдите в дверь на нижнем уровне, побеседуйте с Дейзи, оказывается, она всего-навсего мать Рэнда. Врежет несколько раз ему черпаком, потребует объяснений, а затем утром то же самое предстоит сделать и остальным членам отряда. После этого даст последний совет и выгонит вас пахать поле.

Пахота в игре выглядит довольно своеобразно. Вы ходите по полю, нажимаете кнопку action и сражаетесь с

камнями, пнями, кустами, в общем, корчуете все подряд. Причем магию использовать нельзя, и чуть позже поймете почему. Последний камень для вас большой сюрприз. Это S.Golem. Когда вам удастся разделаться со всеми "камнями" возвращайтесь к Дейзи, но пока не разговаривайте с ней. Вместо этого пройдите через дверь в кухню, осмотрите полки, вернитесь обратно, поговорите с Дейзи. Самое время отдохнуть. А утром Рэнд извинится за то, что Дейзи заставила вас так потрудиться. Сама хозяйка находится на заднем дворе. Пройдите туда, поговорите с ней. Она пропосит вас отправиться на запад в Namanda и помолиться за хороший урожай. Конечно, это нужно сделать. Отправляйтесь на запад, выйдите на плато, свернее которого увидите пещеру. Пройдите чуть дальше на запад, затем сверните на север, поднимитесь в конце вверх по склону, сверните направо и спускайтесь обратно, продвигаясь на юг, пока не доберетесь до города.

— Namanda.

У входа в город увидите какого-то типа, стоящего между двух столбов, и здание. Войдите в него, поговорите с человеком здесь, обыщите полки у задней стены, возьмите Tolen, покиньте это здание, поднимайтесь наверх, пройдите между двух столбов, побеседуйте с парнем, охраняющим дверь в верхней части лестницы, и вас пропустят. Идите дальше вверх по дорожке мимо охранника, сражающегося с монстром, и войдите в первую же пещеру. Здесь на земле несколько курглых плит, на которых лежат люди, а на переднем плане два "человека", стоящих возле колокола. Поседуйте с тем, что сверху, и они вместе со своим напарником зазвонят в колокол. Покиньте комнату, продвигайтесь вверх по дороге, выйдите в дверь и в последней комнате увидите корзину и, когда осмотрите ее, можете положить в нее деньги – 100 монет. Совершите такое пожертвование, по крайней мере, 20 раз, а затем возвращайтесь в Farmtown.

Оказавшись в городе, пройдите на задний двор и увидите какого-то типа, но это вовсе не Дейзи. Он вручит Рэнду письмо от Дейзи, в котором она подтверждает передачу земли для строительства здания церкви Святой Евы. Рэнд с этим категорически не согласен и бросается на Emissary.

— Windia.

Подойдите к замку в городе Windia (Нина должна быть лидером), побеседуйте с охранником. Она сумеет убедить его, что необходимо сообщить королю, что его дочь вернулась, и тут королева появляется около двери, приказывает охраннику пропустить отряд, а в замке увидите сцену, в которой Нина объясняет все насчет красных крыльев, а затем предлагает вам отправиться на аудиенцию к королю.

Когда восстановится управление, пройдите в дверь слева от главной лестницы, далее чуть правее, вверх, через дверь и сразу же узнаете комнату. Вы уже здесь были. Лестничный проелт ведет вниз возле самого центра комнаты, а дверь находится справа от него. Дорога, ведущая наверх, проходит через небольшой ров и приведет к еще одной двери. Пока что пройдите че-

рез северную дверь, продвигайтесь по дорожке, она приведет вас к Yozo, который может присоединиться к вашей команде. Вернитесь в последнюю комнату, пройдите в дверь справа от лестницы и попадете в кухню замка. Возле двери лестница (увидите сразу, как только войдете в комнату), а еще одна дверь справа, до которой можно добраться, обойдя вокруг стены в центре комнаты. Загляните на полки у задней стены, найдете HelpBL и Tolen, выйдите из комнаты тем же путем, что и вошли.

Возвращайтесь в помещение, где встретите двух охранников. Кстати, там еще один охранник, стоящий на страже возле дверей, за которыми обнаружите сундуки и развилку. Пройдите в правую дверь, выйдите справа от главной лестницы; справа дверь, ведущай в подвал, но пока туда попасть нельзя, так что поднимайтесь по главной лестнице, находящейся за спиной у Нины. Войдя в комнату, увидите гигантскую дверь прямо перед собой, которая ведет в тронный зал. Две дорожки: одна слева, другая справа. Выберите правую и увидите лестницу, ведущую наверх, рядом дверь и еще одна дверь у противоположной стены. Пройдите налево от входа в тронный зал. Увидите охранника, стоящего у ворот южной стены. Забаррикадированная лестница ведет в церимониальную комнату, а еще один лестничный пролет у противоположной стены. Теперь поднимитесь по лестнице справа от двери к входу в тронный зал. Далее поднимитесь по лестнице налево и попадете в спальню короля.

Первым делом загляните в его гардероб, найдете MoonDrop, а затем Нина должна побеседовать с королем, лежащим в постели. Он, конечно, сразу узнает ее голос, и начнутся сцены воспоминаний. Король все объяснит. Он поддался на предрассудки и поверил легенде. Затем у него начинается трясучка. В комнате появляется эмиссар церкви Святой Евы и тут же обещает, что королю станет значительно лучше, если он распространит учение Святой Евы на свою страну, но это предложение с негодованием отвергнуто. Тогда эмиссар, угрожая королю, обращается к Gramps, стоящему возле постели, с просьбой открыть дверь в подвал. Тот возражает, но Нина находит достаточно веские аргументы, чтобы убедить его.

Далее Нина рассказывает о могуществе гигантской птицы, так что она кого-угодно может достаавить куда угодно, не говоря уже о церкви Святой Евы в городе Evrai. Так что возвращайтесь в самую первую комнату. Встретив Нину, пройдите в дальнюю правую дверь, спуститесь по лестнице...

— SkyCave.

От лестницы спускайтесь по дорожке, у развилки увидите, что слева лестница, ведущая вниз, а справа дорога, по которой можно подняться наверх. Это и нужно сделать. Подойдите к следующему лестничному пролету, спуститесь вниз, продвигайтесь по правой дорожке, спуститесь по очередной лестнице и увидите две дорожки, ведущие наверх. Одна слева от лестницы, другая справа. Поднимитесь по левой дорожке и увидите три дороги, ведущие направо: одна наверху, одна по-

середине, одна внизу. Пройдите по средней дороге, по ней доберетесь до следующей развилки. Можно пройти вниз, но лучше свернуть налево. Подойдите к лестнице, ведущей наверх, и в следующей комнате увидите еще один лестничный пролет. Поднимитесь до следующей лестницы и продолжайте подъем, пока не обнаружите сундук, в нем StormRG. Затем возвращайтесь к первой развилке, на этот раз идите налево, спуститесь по лестнице, продолжайте спуск, пока не окажетесь в самом низу; пройдите через дверь, далее через комнату и увидите каменного охранника. Подойдите к нему, поднявшись по лестнице, побеседуйте. Он спросит, не хочет ли Нина пройти испытание. Выберите ответ "Yes" Нина покинет отряд и появится совсем в другое место. Здесь несколько платформ, на каждой из которых собственные охранники. В узких проходах лежат какие-то камни, которые перекрывают вам дорогу, и надо найти способ обойти их. Побеседуйте со всеми статуями, выслушайте, что они скажут, но выполнять их требования не надо. У вас совсем другие задачи. Сражаться с врагами не стоит, поскольку Нина в одиночку с ними не справится.

Продвигайтесь к юго-восточному углу комнаты, поднимитесь на стенку, дальше на платформу. Продолжите подьем, пройдите мимо охранника, загляните в сундук, возьмите WindBR. Далее двигайтесь налево к левой стенке, поднимитесь нааверх и доберетесь до следующего сундука. В нем WindRB. Обратите внимание на дверь справа, туда нужно добраться. Для этого спуститесь вниз, затем поднимитесь на платформу справа в верхнем углу, проследуйте по ней до двери, выслушайте дурацкое замечание охранника и, в конце концов, встретите еще одного охранника, побеседуйте с ним, пройдите в дверь позади него и попадете в последнюю комнату. Здесь также охранники, которые пытаются выяснить, что Нине нужно, ну а затем бросятся в атаку.

— Inn on Evrai Island.

Войдите в дом, поднимитесь по лестнице, загляните в гардероб в верхней комнате, возьмите CharmRod, а дальше можете заняться рыбалкой. Необходимо захватить с собой рыболовные принадлежности (bait). Половите рыбу, насладитесь свободным полетом гигантской птицы, а если у вас нет роскошных крыльев, то возвращайтесь обратно в Namanda, внесите 20 раз пожертвование церкви (если ранее этого не сделали) и приобретете форму земного шамана. Затем выйдите из гостиницы, поднимайтесь вверх и войдите в город.

— Evral.

Здесь три дома, войдите в тот, что справа; осмотрите полки возле очага в кухне, который находится в верхней правой части комнаты; возьмите Tolen. Дама упомянет, что какая-то женщина отправилась в церковь, заявив, что она якобы из города Farmtown. В самом верхнем доме перед огромной лестницей, ведущей в церковь, войдите в кухню, осмотрите полки, возьмите WiseBL, побеседуйте со всеми жителями, а когда попытаетесь выйти из дома, покажется, что это невозможно. Местные жители не понимают, что случилось, однако девушка по имени Claris, сто-

ящая перед часовней, поможет вам покинуть город, выйдя через какие-то подземные проходы. В общем, слушайте ее указания, выйдите через туалет, затем спускайтесь вниз, не обращайте внимания на тоннель справа от лестницы, а в нижней части второго лестничного пролета сверните направо. Войдите вдверь, поднимитесь наверх, далее через отверстие в полу и направо. Впереди две дороги: нижняя и верхняя. Пройдите по верхней; выйдя из двери, сверните налево и пройдите к следующей двери.

Дорога пойдет налево, у развилки поднимитесь вверх по лестнице к выходу (вниз идти не следует), загляните в гардероб, возьмите tolen, выйдите через дверь, находящуюся чуть ниже, и снова окажетесь в гостинице. Если Нина в вашем отряде, вызовите гигантскую птицу и летите в Cotland, находящуюся южнее Farmtown. Если ничего в этом городе не нужно, то используйте телепортационную способность Bleu's warp, отправляйтесь в Farmtown, а оттуда летите на север.

— Cotland.

На этом уровне в отряде обязательно должна быть Кэт. Войдите в город, разбейте по пути булыжники, побеседуйте с охранником, стоящем на вершине склона. Он вас пропустит Побеседуйте с другими встречными, а затем войдите в дом и увидите лидера города Cotland, его зовут Tiga. Он тут же обратит внимание на Кэт, поскольку Тига тоже принадлежит к расе woren. Начнет разговор о церкви святой Евы, потом на какие-то другие темы, но Кэт спокойненько вернет его на землю. Тига извится, сообщит, что у них серьезные проблемы с финансированием, поскольку спонсор отправился в Thieves tomb, и тогда Кэт предлагает отправиться на его поиски. Все соглашаются.

Thieves tomb находится как раз на восток от Evrai. Так что вначале вернитесь в этот город, а оттуда на восток – полный вперед.

— ThievesTmb.

Пройдите через опускающиеся ворота, спуститесь по лестнице. В комнате сундуки, добраться до них очень трудно, поскольку здесь очень опасные движущиеся волчьи ямы, а в сундуках много добра. В принципе, ямы не очень опасны, и если свалитесь, поднимайтесь обратно по лестнице слева. Времени немного потеряете, вот и всего-то. Собрав нужные предметы, спускайтесь обратно через волчью яму. В результате окажетесь около старика, вокруг которого четыре плиты. На каждой из плит нарисована физиономия, выражающая то или иное настроение. Кстати, они имеют также разный цвет, и тут старик объяснит вам, в чем дело. Если во время боя окажетесь на одной из плит, по произойдет эффект, в известной мере соответствующий этой физиономии. Пурпурная рожа обозначает гнев – вы или деньги потеряете или будете отравлены; улыбающаяся рожа оранжевого цвета – здесь вы как раз получите деньги или какой-нибудь предмет; спокойная рожа зеленого цвета – здесь восстановите здоровье; а если окажетесь на синией физиономии, то с вами может случиться все, что угодно – дело случая.

Возле разгневанной физиономии увидите лестницу, ведущую вниз. Убедитесь, что Нина возглав-

ляет отряд. Это поможет вам не свалиться в яму. Пройдите мимо лестницы, ведущей вниз; выйдите в коридор, пройдите до конца, спуститесь вниз, сверните налево. Дальше мимо ряда разгневанных физиономий. В сундуке возьмите KramerBR, сверните налево, пройдите к дальнему переходу, поднимайтесь наверх, ссверните направо, далее наверх через дверь и попадете в комнату с опускающимися воротами. К счастью, они открыты. Поднимайтесь в следующее помещение и увидите Патти, которая оказалась в комнате, словно в западне. Она попросит вас наступить на выключатель, и когда это сделаете, она выскочит в следующую комнату, проследуйте за ней. Патти с криком прыгнет, откроет сундук, но, к сожалению, здесь ничего нет. Когда восстановится управление, пройдите вверх, загляните в сундук, активируйте выключатель, чтобы обнаружить дверь; пройдите через нее, откройте сундук, выйдите из двери, и тут Патти выкинет неожиданно номер, а затем уберется восвояси. Ну а вы отправляйтесь к выходу и дальше в город Cotland.

Зайдите в домик Тига, где обнаружите его вместе с Патти. Тига делает предложение Кэт. Вот это номер. Пытается ее уговорить, но Кэт прячется за спину Риу, и тогда Тига предлагает нашему герою сразиться. Кэт достанется победителю. Ответьте на его вопрос. Если на первый вопрос ответите "Да", а на второй ответите "Нет", то начнется бой. Впрочем, если ответите на первый вопрос "Нет", то также придется сражаться. Если ответите на оба вопроса "Да", то схватки не произойдет, тем более, что вы не можете победить Тига. В принципе, отвечайте как хотите, и если он победит, то объявит, что женится на Кэт и завтра они намереваются атаковать Bando.

Ночью Тига и Кэт о чем-то беседуют возле огненной ямы. А утром Кэт какая-то задумчивая. Патти вместе с ней в комнате, поговорите с ней, возвращайтесь в город Farmtown, чтобы сменить состав своего отряда, а затем на юг к Bando. Продвигайтесь по суше на юг. Bando находится на северной границе континента.

* *Heathen Blasphemer.*

— Bando.

Войдите в церковь, поговорите со всеми встречными, поднимитесь наверх, где увидите Кэт и Тига. Кэт, судя по всему, скучает. Затем врежет по стене, и обнаружите секретную дверь. Ответьте на вопрос Тига "Да" затем пройдите через обнаруженную дверь и здесь узнаете, что, оказывается, могучий Тига страдает клаустрофобией, т.е. боится тесных помещений. Пройдите в дверь приготовьтесь к бою.

— Evrai.

Пройдите к дому Клэрис, откуда вы ранее удрали. Поговорите с Тига, охранник у дверей, начнет задавать всем вопросы, а когда вы подойдете к нему, спросит, как настоящее имя Святой Девы. Выберите ответ "Evans" и пройдете дальше без помех, а если выберете какое-нибудь другое, то придется сражаться. Итак, отправляйтесь дальше, спуститесь по ступенькам в главную комнату. Habaruku – главный священник – прочтет проповедь, раскажет кое-какую интересную информацию. Он захватит Кла-

рис, чем очень огорчит Тига. Хабаруки играет в какие-то странные игры. Тига попытается с ним сразиться, но сил у него явно недостаточно, Священник отшвырнет Тига, собьет с ног, а затем сбросит на пол Кларис и тут же последуют две мощных молнии. Затем Кэт присоедится к вашему отряду. Позаботьтесь, чтобы для нее было место. Поднимитесь к помосту, Хабаруки выйдет через дверь справа, проследуйте за ним и догоните в соседней комнате. После короткого разговора священник вызовет Рэя, а сам превратится в дракона...

* Gate: The Final Frontier.

К этому моменту у вас должен быть летательный корабль (если точно следовали пролхождению) ну а в противном случае, отправляйтесь в Gate на огромной птице, посматривайте на карту. Gate находится как раз на запад от гор Mt.Maori. Здесь есть также пещера, через которую можно добраться до Gate. Вход в нее находится южнее хижины охотника, возле того места, где вы сражались с Owljernon. Пещеру наверняка помните, вы ее видели в проломе. Вам, вообще говоря, туда не надо, а потому отыщите одного из местных жителей по имени Bockden. Для этого войдите в пещеру через северный вход и у первого Т-образного перекрестка сверните направо. Как раз его и встретите. Он предложит вам открыть Dojo. Но это совершенно бесполезное дело. Вернитесь обратно к Т-образному перекрестку и на этот раз спускайтесь вниз в следующему аналогичному перекрестку, звесь сверните налево и попадете в то место, где в прологе сражались с демоном. А если пойдете направо, то как раз выйдите из перещеры и отправляйтесь на восток...

— Gate.

Как только войдете, подойдите к статуе дракона справа от церкви, а затем поднимайтесь вверх, выйдите на полянку за самым северным домом, пройдите через нее и далее через средний выход. Встретите нескольких местных жителей. Оказывается, Father Hulk заложил здоровенную бомбу, чтобы взорвать дракона, а когда бомба взрывается, левые и правые ворота открываются и демоны прорываются в мир. С этого момента вы уже не можете вызывать огромную птицу, так что если у вас нет летающего корабля, ситуация резко усложняется. Конечно, Father Hunk понял, что этот взрыв был кошмарной ошибкой, но к сожалению, уже изменить ничего нельзя, и он просит вас отыскать Патти, которая возможно сумеет помочь.

Возвращайтесь в Cotland, где в последний раз видели Патти. Узнаете, что она куда-то ушла и что очень голодна. Зайдите в ресторан Wildcat, телепортировавшись в Simafort; поговорите с шаф-поваром и он скажет, что Патти была, но ушла, сказав, что отправляется куда-то к гробницам. Возвращайтесь к Thieves tomb, поговорите с парнем справа от входа. Он сообщит, что Патти намеревалась пойти в какой-то новый город южнее Hometown. Наверное, это город Township. Возвращайтесь в Township, пройдите к главному зданию возле статуи дракона, в последней комнате на втором этаже встретите Патти. Побеседуйте с ней, объясните ситуацию, и она согласится возвратиться в

Gate, ну а вы вслед за ней.

Выйдите обратно на уже известную вам полянку, но на этот раз средним выходом не пользуйтесь. Пройдите по кругу до левого выхода, зайдите в левую пещеру дракона, где обнаружите Shin, последнего шамана. Говорили, она очень странная, но не обращайте внимания. Если хотите, можете отправиться в Township и половить рыбу в том месте, где это обычно делает Гранни, а затем возвращайтесь на полянку, пройдите снова через средний выход. Местные жители куда-то испарились, увидите только Халка и Патти. Они о чем-то говорят, а затем услышите голос дракона. Он приказывает убираться восвояси. А после видеосцены Халк неожиданно превратится в Хабаруку и объяснит свою гнусную роль в сложившейся ситуации, а затем попытается убить Патти. Но тут вмиешается дракон, спасет его, а затем отшвырет в сторону, а вам прикажет немедленно удирать. Вернитесь обратно, запомните игру, а затем атакуйте Хабаруку...

— Infinity-Part 1.

Вот и финальная зона. Если остались незавершенные дела или пропущенные сундуки, как раз самое время этим заняться. Когда будете готовы, возвращайтесь к главной двери, пройдите в нее и в первой комнате продвигайтесь направо, обойдите помещение, спуститесь к первой лестнице и увидите слева от лестницы препятствия, которые преодолеть не сможете без "шаманизированного" Стэна. Ну а если его нет в отряде, то отыщите другой путь. Спуститесь по второму лестничному пролету, пройдите вправо, в сундуке возьмите ShinyBR, возвращайтесь ко второму лестничному пролету, спуститесь вниз по очередной лестнице и попадете в центр комнаты.

Спускатесь вниз, сверните направо, подойдите к краю перехода, а затем, используя Стэна, перейдите через него, загляните в сундук, в нем BusterBR. Возвращайтесь обратно через расселину, спускайтесь вниз, проследуйте по дороге, пройдите мимо двери, продвигайтесь влево, а когда подниметесь по платформам, обнаружите еще один сундук (NatureWP). Возвращайтесь к двери, войдите в нее. Комната квадратная. От двери две дорожки ведут вверх. Пройдите по левой, возьмите ShinyHT, а затем вернитесь и поднимайтесь по правой дорожке, спуститесь по лестнице, сверните направо, далее пройдите налево вдоль границы комнаты. Не обращайте внимания на лестницу, ведущую вниз; идите дальше, пока не обнаружите сундук, в котором Stamina. Затем возвращайтесь обратно, снова не обращайте внимания на лестницу, идущую справа; спускайтесь вниз, обойдите комнату. Не спускайтесь вниз, пока не найдете еще один сундук, в котором Pwrfood. Возвращайтесь и спускайтесь обратно на уровень.

От лестницы сверните налево, обойдите лестничный пролет и в верхней части комнаты сверните направо, спуститесь через дверь к парочке сундуков, в которых найдете HeroAR и MotherRB. Выйдите обратно в дверь, сверните налево, продвигайтесь дальше по комнате, загляните в сундук в конце ее, там CrsntSD. Возвращайтесь к лестнице, ведущей наверх; спукайтесь вниз по

дорожке справа от лестницы, пропустите первую дорожку, которая идет наверх. По второй поднимитесь, а когда доберетесь до лестницы, спускайтесь на следующий уровень.

В следующих нескольких комнатах проблем не возникнет. От лестницы спускайтесь до конца вниз, в сундуке возьмите HolySH, сверните налево, дальше вверх до конца, в очередном сундуке найдете Sunmask. Возвращайтесь к лестнице, сверните направо, пройдите мимо первой дорожки, ведущей вниз, а по второй спуститесь. Снова сверните направо, поднимитесь наверх, в сундуке возьмите ImortlRG, затем спускайитесь вниз до конца к сундуку с ShadowDR. Поднимитесь наверх по нескольким лестничным пролетам, пока не доберетесь до первой дорожки, ведущей налево. Пройдите по ней, на развилке спуститесь вниз направо, возьмите DreamBR, затем поднимитесь на следующий уровень, пройдите по узенькой дорожке направо, спуститесь вниз к следующей развилке. Здесь пройдите налево. В сундуке возьмите FinalKN и двигайтесь дальше. Когда подойдете к следующей развилке, сверните на юг, идите по дорожке до лестницы, ведущей вниз. Спустившись по ней, пройдите к двери на выход и окажетесь в клане драконов.

— Dologany.

У дверей вас встретит старик. Он "усилит" свет, а затем Риу сделает то же самое, и тут старик объявит его судьбоносным героем и проводит к старейшине города. Тот приветствует нашего героя и расскажет историю клана Драконов, а также, как образовался Deathevn. Когда возобночится управление, побеседуйте со стариком возле двери, чтобы лучше понять ваши дальнейшие действия. Выйдите в дверь и как бы погрузитесь в прошлое.

**** Flashback.***

Вы управляете женщиной по имени Валери (Valerie).

Пройдите вперед, поговорите с местными жителями, возвращайтесь к дому, где стартовалиж войдите в него, поговорите с отцом Валери и старейшиной, а затем она поднимется на поверхность. Таким образом вы оказываетесь у входа в Infinity. Пройдите через своеобразную "полянку", попадете в Gate, а затем и в церковь.

Подойдите к алтарю, где находится Ganer; поговорите с ним, просмотрите видеосцену, а когда снова сможете управлять Валери, выйдите из церкви, поговорите с местными жителями, выслушайте что они скажут и возвращайтесь в церковь. Поднимитесь по лестнице и увидите Риу еще совсем маленьким. После короткого разговора спускайтесь вниз по лестнице, просмотрите еще одну видеосцену. Когда восстановится управление, вернитесь в церковь, снова поговорите с Риу, а затем выйдите из церкви, увидите, как Ganer сражается с демоном. Когда он одержит победу, то посоветует Валери оставаться дома. А парень, прячущийся за статуей дракона, скажет, что демоны появляются из ворот, ведущих в Infinity. Так что самое время отправиться туда и выяснить в чем дело. Валери предлагает использовать силу дракона, чтобы запечатать эти ворота. После завершения видеосцены вы снова оказываетесь в Dologany.

Поговорите со всеми встреченными людьми, чтобы узнать побольше информации. Здесь женщина, которая очень напоминает Патти (у нее оранжевые волосы) и еще одна персона очень напоминает Рея. В центральном доме на нижнем уровне города сможете отдохнуть, приобрести коекакие предметы. Кстати, здесь же есть часовня дракона, так что можно запомнить игру, изменить состав отряда. Включите в него самых сильных, если уже этого не сделали, и, когда закончите все дела, выйдите через двустворчатую дверь на нижнем уровне. В следующей комнате наступите на бесцветную плиту на центральной платформе и спускайтесь вниз в последнюю игровую зону.

* The Final Area

– Infinity Pt.2.

Сойдите с платформы налево, спускайтесь по дорожке. Не обращайте внимания на дорожку, ведущую направо; продолжайте спуск вниз, у развилки продвигайтесь вниз по левой дорожке, подойдите к сундуку, возьмите Noe`sRB. Возвращайтесь к первой развилке, на этот раз сверните направо, войдите в дверь и встретите каких-то умников. Все они выглядят одинаково, за исключением старика, одетого в красное. Он стоит посередине, поговорите с ним. Когда он задаст вопрос, ответьте "Да", и вас тут же телепортируют в тайную зону, причем вы останетесь с старейшиной в красном один на один, товарищи куда-то денутся. Семь дверей появятся на тех местах, где были другие представители драконового племени, и старейшина потребует, чтобы вы прошли в каждую из дверей и в конце коридора поговорите с одним из членов отряда, после чего они исчезнут. И когда вы закончите это испытание, старейшина отойдет от двери, которую он перекрывал. Войдите в нее и окажетесь в конце коридора и тут узнаете, что один из членов отряда должен пожертвовать собой, чтобы вы приобрели могущество Anfini. Возвращайтесь обратно, поговорите со старейшиной, чтобы принять решение. Он посоветует зайти в комнату к другу, которого вы считаете полезным принести в жертву. Возвращайтесь в комнату, где сами находились, и получите предложение, ответив на все вопросы "Нет" После этого появитесь совсем в другом помещении – справа от фонтана в центре главной комнаты. И тут один из племени драконов наградит вас могуществом Anfini.

От лестницы идите налево, далее вверх через дверь, далее налево, вниз к сундуку. В нем RiotST. Затем возвращайтесь вправо, пройдите мимо двери, из которой только что вышли; пройдите в первую же дверь, спуститесь по лестнице, далее вниз, войдите еще в одну дверь, откройте сундук, возьмите HolyRP, затем возвращайтесь к развилке, на этот раз пройдите налево и двигайтесь до конца, а затем спуститесь по лестнице.

Сверните направо, поднимайтесь вверх по дорожке, не обращайте внимания на тропинку, ведущую на юг; пройдите в дверь, возьмите сундук, там DragonSH. Возвращайтесь в комнату с какой-то вспыхивающей штукой, пройдите в дверь вверху слева от нее, спуститесь по лестнице, затем поднимайтесь по дорожке, пройдите в большую ком-

нату, там еще одна вспыхивающая штука в центре помещения. Не обращайте на нее внимания, поднимайтесь нааверх, возьмите в сундуке DragonAR, спускайтесь вниз, снова не обращайте внимания на вспыхивающий "предмет", пройдите мимо него. Увидите лестницу, за ней статуя дракона, а рядом дверь. Запомните игру, спуститесь по лестнице. Про дверь пока забудьте.

Спустившись, идите налево, не обращайте внимания на вспыхивающую "штуку", войдите в дверь, загляните в сундук в соседней комнате, там DragonSD. Затем возвращайтесь обратно, поднявшись вверх по лестнице; подойдите к сверкающей штуке, наступите в самый ее центр и телепортируетесь в другую зону. Здесь увидите дверь чуть выше того места, где появитесь. Не входите в нее. За ней уже вас поджижает босс Baubary. Монстр, с которым вы сражались уже один раз по ходу пролога. Поднимайтесь наверх, далее по лестинице, сверните направо и поднимитесь по следующей лестнице. Дальше вверх по дорожке, пройдите в дверь и увидите фонтан. Здесь можно подлечиться, поправить здоровье, повысить свой уровень, а когда закончите дела, поднимайтесь вверх по дорожке, далее по лестнице. От лестницы сверните налево, спуститесь вниз по первой дорожке. В сундуке возьмите HolySH, затем поднимайтесь наверх, сверните налево, спускайтесь по второй дорожке, поднимитесь по лестнице, от лестницы спуститесь чуть вниз, затем направо до конца, в сундуке возьмите DragonHT. Вниз не спускайтесь, дорога ведет в тупик. Возвращайтесь обратно налево. Спуститесь к лестнице и поднимайтесь по ней наверх.

Сразу же спускайтесь вниз, сверните направо, пройдите в дверь, от двери направо и вверх. Обратите внимание, что вы совершили полный круг и теперь оказались около двери, через которую впервые вошли на этот уровень. Не огорчайтесь, другого способа заглянуть во все сундуки нет. Так что заново входите в эту же дверь, двигайтесь дальше по своим делам, спуститесь по лестнице, севрните налево до конца и двигайтесь дальше. В первой комнате со вспыхивающей "штукой", пройдите в дверь в верхнем левом углу от нее, спуститесь по лестнице, снова пропустите вспыхивающий телепортер, сверните налево, затем вниз по дорожке мимо лестницы к статуе дракона. Запомните игру, и если чувствуете себя уверено, т.е. имеете достаточно высокий уровень всех показателей, возвращайтесь к телепортеру в центре комнаты, зайдите на него, а далее через дверь как раз над тем местом где вы появитесь. Обратите внимание, что комната буквально черная, а вам предстоит схватка с Baubary, пожалуй, самым сильным монстром в игре. Поднимитесь наверх и готовьетсь к бою.

Схватка с боссом.

Как мы уже говорили, Baubary самый могучий босс. Это серьезный вызов. Держите уровень своего здоровья выше половины, чтобы иметь возможность совершать трансформацию; атакуйте всей мощью, предпочтение отдается, конечно, драконовым атакам. Когда нанесете ему кое-какие повреждения, босс предложит вам выбор – сразиться один

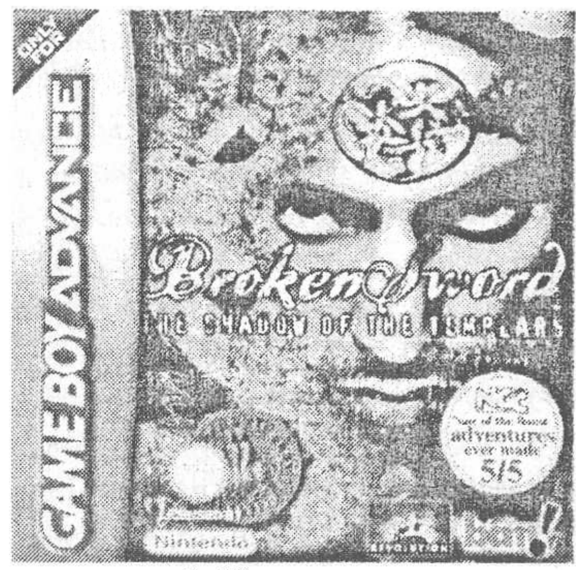
на один с Риу или же со всем отрядом. Решайте сами. Однако помните, что его показатели и уровень HP значительно ниже, когда сражаетесь один на один. Примите решение и снова продолжите бой. Используйте самые мощные атаки, не забывайте про W.Fruits и другие восстанавливающие предметы, снова используйте G.dragon, остерегайтесь рубящих атак босса, которые могут нанести до 50 HP повреждений вашему отряду. Очень опасны также заклинания BoltX, Firebreath и Coldbreath. Несмотря на неизбежные раны и повреждения, вы можете победить его, а когда, наконец, справитесь с боссом, то он, как ни странно, поздравит вас. Вы такой храбрый и сильный! А затем посоветует повернуться направо, пройти вперед и получить свое сокровище. Продвигайтесь к выходу и, как только окажетесь снаружи, немедленно запомните игру; воспользуйтесь фантаном, чтобы восстановить здоровье; наступите на телепортер на юго-востоке "водного массива" и перенесетесь в большую комнату. Поднимайтесь наверх, пройдите в дверь и окажетесь на переходе. Продолжите подъем и увидите парня перед собой. Зовут его Evan. После видеосцены нажмите на D-pad, чтобы освободиться; идите вверх по переходу и увидите схватку. Она довольно интересная. Просмотрите ее, а затем, когда видеосцена закончится, будьте готовы сразиться с самым последним финальным боссом Deathevn. Используйте теперь Anfini. Ведь не зря же вы так старались, чтобы получить эту мощь. Друзья теперь вместе с вами, так что смело в бой.

— Финальная схватка с боссом.

Теперь, когда наступил последний и решительный бой, экономить ни на чем не нужно. Используйте G-dragon и другие самые мощные атаки. Герой должен использовать W.Fruit, чтобы полностью восстановить уровень магических очков. Продолжайте использовать G.Dragon как можно чаще. Рэнд, Блеу и Кэт в форме шамана будут очень полезны. Особенно Кэт, которая использует свои мощные атаки и лечебные предметы в случае необходимости, и учтите, что она же быстрее всех. Блеу может исполнить заклинание boltX, а также предметы, восстанавливающие уровень MP Риу. Кстати, равно как и заклинание Shed, если уровень HP заметно снизится. Рэнд атакует всей мощью, а при необходимости может подлечить пострадавших, используя магические заклинания. Босс использует мощные электрические разряды, вылетающие из его груди, которые поражают, правда, лишь одного, а также заклинания Coldbreath, Death, Bonelzr. Атаки, которые способны нанести до 120 HP повреждений всему отряду. Ну и вы не промах. Атакуйте его непрерывно всей командой, терять вам нечего, и в конце концов, одержите победу.

Примите наши поздравления! Игра закончена, вы победили, и в зависимости от полученных результатов сможете увидеть одну из двух концовок.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS



* Советы.

✥ Вначале разберитесь с Сирией, а затем уже отправляйтесь в Испанию, тогда у вас не возникнут неразрешимые проблемы. Обязательно возьмите пластырь в замке Lochmarne Castle, если, конечно, ранее его не нашли, тогда жизнь станет заметно легче.

✥ Внимательно обследуйте самые укромные места, заглядывайте во все уголки. Нажимая кнопку **L**, вы сможете обследовать все так называемые "горячие точки", где могут быть найдены очень полезные предметы, но иногда их чрезвычайно трудно найти. Когда не знаете, как поступить, просмотрите свой inventory предмет за предметом, а затем используйте их в самых различных горячих точках, в том числе и для переговоров (иконка Talk). В некоторых случаях получите подсказку от George, а иногда можете узнать совершенно неожиданную информацию.

✥ Характер разговоров частенько зависит от ваших действий, а потому, при каждом удобном случае возвращайтесь обратно к тем, с кем уже побеседовали, внимательно прислушивайтесь и узнаете, возможно, много нового.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* PARIS 1.

— The Cafe.

Когда "пыль уляжется" зайдите в кафе, возможно там кто-нибудь остался жив, осмотрите трупы.

Официантка Chantelle буквально в шоке, самое время допросить ее, пока она не пришла в себя. Затем покиньте кафе, возьмите газету возле столба уличного освещения. Пройдите по направлению к парню, который что-то копает на заднем плане, и когда видеосцена закончится, получите от Россо (Rosso) его карточку, а затем он выставит вас на улицу. Побеседуйте с Муе (Moue), жандармом, охраняющим дверь. Леди, разгуливающая возле кафе, несмотря на род своих занятий, очень полезна. Поговорите с ней, зовут его Нико (Nico), а напоследок спросите про клоуна (clown), и как только упомяните его, тут же получите номер телефона. Затем она уйдет, а вы возвращайтесь на улицу, к тому месту, где копался парень, виденный вами ранее; поговорите с рабочим по имени Flobbage, но про газету спасите у него в самом конце раз-

говора, и тогда он позволит вам взять из своего ящика Т-образный инструмент. Вернитесь на улицу перед кафе, пройдите вправо, загляните в аллею, обследуйте ее, откройте мусорный контейнер, а затем Т-образным инструментом откройте люк. Спуститесь в канализацию, обязательно соберите предметы по пути. В частности, нос клоуна, обрывок ткани, влажную бумажку, а в конце тоннеля снова выберитесь на солнечный свет.

Во дворе отеля увидите консьержа по имени Albert, обменяйтесь с ним несколькими словами и по ходу разговора упомяните карточку Россо. Желательно это сделать в самом начале, тогда получите ценную информацию. Затем он даст вам номер телефона портного по имени Todryk, а в заключение автоматически выйдите через большую дверь и окажетесь возле норы, которую копал Флоббич. Позвоните по телефону, побеседуйте вначале с Тодрик, а потом и с Нико. Она пригласит вас к себе домой.

— Нико, Рисе дю Монде и Полицейская станция.

Вернитесь на карту улиц Парижа, выйдя на правую часть экрана. Здесь вам предстоит посетить парочку очень интересных мест. Дом Нико находится в нижней части экрана слева и, как только подойдете к нему, побеседуйте с торговкой цветами по имени Флёр (Fleur), она расскажет вам, как открыть дверь, ведущую в аппартаменты Нико.

Поднявшись по лестнице, обсудите с Нико разные пробелемы, получите от нее фотографию и подсказку, где убийца мог приобрести свой костюм. Это магазин La Rise du Monde. Попрощайтесь с Нико, возвращайтесь на карту Парижа. На противоположном берегу реки как раз находится магазин одежды. Войдя в него, воспользуйтесь фонограммой. Музыка очень вдохновляющая, поговорите с клерком по имени Claude. Он может узнать убийцу, а также сообщит еще кое-какую полезную информацию. Покинув магазин, возвращайтесь на карту Парижа, самое время заглянуть в полицейский участок, который находится чуть ниже и справа от дома Нико. Поговорите с жандармом Муе и Россо. На стене позади вас телефон, так что снова позвоните партнеру Тодрику и упомяните про Кана (Khan), получите еще одну подсказку. На этот раз вам нужно в отель Ubu. На карте Парижа он находится справа возле реки в дальней части экрана, вот и отправляйтесь туда.

— The Hotel Ubu.

Вы не сможете покинуть отель до тех пор, пока не сделаете все необходимые дела. Побеседуйте с бандитами по имени Flap и Guido, стоящими у входа, зайдите в отель, потолкуйте с клерком, правда, помощи от него мало. Затем побеседуйте с Освальдом, который читает газету возле рояля. Он попытается прервать разговор, хотя, судя по всему, ему есть что сказать. Но вы будьте настойчивы, раз за разом выбирайте его иконку (talk icon), чтобы узнать все. Когда разговор будет закончен, повернитесь, побеседуйте с леди Пьермонт, играющей на рояле, и узнаете еще одну кличку Кана – Моерлин (Moerlin). Поднимитесь по лестнице. В комнате 22 как раз и живет Кан, но она заперта.

Спуститесь обратно вниз по лестнице, побеседуйте с клерком. Он не даст вам ключ от 22-й комнаты, но вы можете получить ключ от комнаты 21, когда он отвернется. Леди Пьермонт поможет вам в этом, так что побеседуйте с ней. Она, конечно, согласится, отвлечет клерка, а у вас будет достаточно времени, чтобы сцапать нужный ключ, который находится в дальнем конце стойки возле двери. Сделать это нужно очень быстро, поскольку клерк практически тут же вернется обратно, и вам снова придется просить пианистку о помощи.

Добыв ключ, поднимайтесь по лестнице, откройте дверь в комнату номер 21, подойдите к окну, откройте его, вылезите на карниз; уцепившись за него, перебирайте руками и доберетесь до комнаты Кана. Заберитесь в нее, осмотритесь, взгляните на кровать, а когда попытаетесь выйти через дверь, начнется видеосцена. По ее завершении обыщите штаны, лежащие на постели, найдете там бумажные спички из клуба Alamut и бизнескарточку Gruber Electronic Corparation. Выйдите через дверь, спуститесь обратно вниз по лестнице, потолкуйте с клерком. Он не отдаст вам посылку. Придется снова воспользоваться помощью пианистки леди Пьермонт. Она видимо обладает большим влиянием, поскольку попросит его, и клер отдаст вам "пергамент" Теперь вроде как все дела сделаны. Однако, если попытаетесь выйти и встретится с Нико, то на выходе Гвидо и Клерк обязательно заберут у вас "пергамент", а самого убьют. Чтобы не случилось подобного несчастья, необходимо вначале каким-то образом спрятать пергамент. Так что вернитесь в комнату 21, вылезайте из окна и, стоя на карнизе, используйте (use) пергамент. Таким образом бросите его вниз. в аллею, после чего можете запросто выйти из отеля. На этот раз вам ничего не грозит, поскольку после того, как Гвидо и Клер обыщут вас и ничего не найдут, смело отправляйтесь в аллею, они мешать не будут. Она находится слева от отеля. Заберите свой пергамент и просмотрите видеосцену.

— Crune Museum.

Побеседуйте с Нико, изучите найденный пергамент. В принципе, что там нарисовано и написано непонятно, но вы сможете изучать его снова и снова в любой раз, когда будете беседовать с Нико. Нико полагает, что ее приятель Андре Лобино в музее Crune смогут вам помочь. Покиньте Нико, выйдите на карту Парижа. Нужное вам место находится как раз ниже отеля. Зайдя в музей, взгляните на дисплей, находящийся в центре помещения, и получите очередную подсказку.

— Ireland.

Можете снова кликнуть по дисплею, если хотите, но толку от этого никакого. Побеседуйте с разгуливающим здесь парнем, которого зовут Goinfre, а затем покиньте музей, выйдите на карту Парижа, хотя вы можете отправиться в Ирландию, но вначале загляните к Нико и побеседуйте с ней насчет треноги (trpod).

* IRELAND.

Чтобы попасть в Ирландию, выйдите на карту Парижа и увидите стрелочку в верхнем правом углу. Выберите ее, чтобы оказаться на карте мира (World Map), а Ирландия географи-

чеки находится вверху слева.

— MacDevitts.

Ваш визит в Ирландию начинается на улице, прямо перед MacDevitts. Это местная пивнушка. Поговорите с парнишкой по имени Maguire, он стоит, прислонившись к стенке. Войдите в пивнушку, Зеан Фицпатрик сидит за столом в цетре комнаты, еще один довольно странный мужчина сидит в правом углу. Побеседуйте и с ним и, когда закончите свои разговоры, спрячьте в пакет проволоку, лежащую на столе перед вашим собеседником, а заодно захватите зеленое полотенце со стойки.

Подойдите к бару, побеседуйте с барменом по имени Лири, затем с Дойлом, он сидит на высоком стуле у бара. О`Брайн, его приятель, также знает кое-какую полезную информацию. Побеседовав со всеми этими ребятами, выйдите на улицу, вновь поговорите с Магир. Он сообщит кое-какие интересные сплетни насчет Фицпатрика по прозвищу Фиджи (Fitzy). Зеан, конечно, ни в чем не признается. Попробуйте добыть кое-какие дополнительные сведения, побеседовав с Дойлом. После этого придется вернуться в бар. Купите ему пивка, и он подтвердит сведения бандита. Теперь вы можете насесть как следует на Зеана. У вас есть уже достаточно полная информация. После разговора начнется видеосцена, выйдите из бара и увидите, что же случилось с Зеаном. Автоматически подойдете к Магиру, и последует еще одна видеосцена. У ящика, стоящего возле двери, крышка сбита, непонятно что же случилось.

Вновь войдите в бар, попросите у Лири пивка, покажите ему карту Gruber card, и он нальет вам стаканчик, попросив отремонтировать мойку (washer). Пройдите за стойку, используйте проволочку, которую взяли со стола ранее (она в вашем инвентори). Ну все в порядке, теперь вы можете спуститься в подвал. Здесь очень темно, но если дерните за рычаг на стене, то на первый взгляд может показаться ничего и не произойдет, но если подниметесь по лестнице и выйдите на улицу, то сможете поднять решетку на боковой дорожке. Просмотрите видеосцену, возвращайтесь обратно в погреб и автоматически возьмете фонарь и камень (gem). Поверните кран в раковине и используйте зеленое полотенце.

— Lochmarne Castle.

Теперь самое время обследовать замок. Вы можете попасть в него прямо с улицы, на которой стоит пивнушка, пройдя по дальней правой дорожке. Побеседуйте с Фармер, а когда он уйдет, подойдите к парадным дверям замка. Открыть их вряд ли удастся, но если заберетесь на столб, то с него сможете перескочить через стену, что и нужно сделать. Если не получится, то используйте Т- образный инструмент, вставив его в трещину в стене, и сможете перебраться на ту сторону.

Во дворе замка увидите ужасного зверя, который не позволит вам пройти к распаханному месту. Сдвиньте плуг, расположенный слева, и не бойтесь больше этого животного. Заберитесь в отверстие и окажетесь под землей в небольшой комнате, дверь заперта. Возьмите со стола пластырь, осмотрите статую возле двери, собьете ее на пол и тут же поднимите, но кое-какие

следы все-таки останутся. Используйте (use) на них пластырь, а затем и намоченное зеленое полотенце. Теперь у вас есть гипсовый слепок (cast plaster), возьмите его, используйте (use) на панели возле двери; дверь откроется, пройдите в нее и просмотрите видеосцену.

* PARIS II.

— Nico`s and the Police Station.

По возвращении из Ирландии вы сидите в квартире Нико, расскажите ей про свои приключения, а когда соберетесь уходить, она предложит вам заглянуть к Лобино или в полицейский участок. В музей идти бессмысленно, Лобино там нет, так что сразу идите в полицейский участок и побеседейте с жандармом Муе, а он посоветует заглянуть в клинику.

— The Hagenmeyer Clinic.

Отправляйтесь в клинику с карты Паржа. Она находится на противоположной стороне реки, неподалеку от центра экрана. Вначле загляните в скорую помощь, побеседуйте с доктором Феликсом, а затем с администратором Эльзой. Она позволит вам пройти в палату Маркет (Marquet`s ward) после того, как покажете ей карточку Gruber Пройдите налево по коридору, где встретите Сема и мистера Шайна. Плата Маркет слева, но медсестра Грендал не пустит вас, так что вначале поговорите с Семом, а затем уже с мистером Шайном. Выход находится в левом коридоре, и когда видеосцена закончится, откройте туалет в правом коридоре, нужно сделать это быстро, чтобы Сем вас не поймал. Если промедлите, то ничего не получится.

Возьмите докторский халат, наденьте его, вернитесь в палату. На этот раз медсестра Грендал станет более любезной, даст вам прибор для измерения давления. Поговорите с ней, затем пройдите в правую часть комнаты, где находится комната Маркета. Эрик потребует, чтобы вы измерили ему кровяное давление, и вы автоматически попытаетесь это сделать. Неважно, сколько будет попыток. Он никогда не удовлетворен. Ему нужно все время измерять давление, а потому вы не сможете попасть в комнату Маркет.

Поговорите с Эриком еще раз, покиньте палату, вернитесь к администратору (reception). Здесь увидите нового доктора. Это "Bunny" Benoir (Бенуа), а затем увидите и Феликса. Судя по всему, доктор Бенуа здесь совсем новичок, и ему необходима помощь. Возвращайтесь в палату, не волнуйтесь, Бенуа последует за вами; измерьте давление Бенуа, поговорите с ним; если хотите порезвиться, предложите ему измерить давление медсестре Грендал. Однако, этот номер не пройдет, тогда попросите его измерить давление Эрику. Теперь вы можете пройти мимо его кровати и перейти в боковую часть комнаты Маркета. Побеседуйте с жандармом, войдите в комнату, просмотрите видеосцену (довольно длинную), а затем окажетесь снова у Нико.

— Crune Museum.

На самом деле, можете не тратить времени, поскольку Муе и Россо ничего нового не узнали, так что отправляйтесь в музей. Гойнфри скажет, что музей закрыт, но через некоторое время появится Лобино, побеседуйте с ним. Он много знает

В результате получите информацию относительно Montfauron.

Когда закончите разговор, приготовьтесь к довольно трудному испытанию. Встаньте слева от левого окна, внимательно следите за маршрутом Гойнфри. Он ходит против часовой стрелке по комнате. Остановится, пройдя приблизительно треть пути возле нижней части экрана, повернется вправо, и как только он снова начнет движение (но ни в коем случае не до этого), откройте окно, безотлагательно пройдите к саркофагу, а когда появится огромная увеличительная линза, "выберите" ее без промедления и сможете проскользнуть внутрь. В противном случае Гойнфри поймает вас, и снова придется вернуться к окну и начать все сначала. После короткой видеосцены немедленно толкайте тотемный столб. Если промедлите, потерпите неудачу. Просмотрите видеосцену и снова окажетесь у Нико.

У развилки дороги пройдите направо и тогда не попадете в Испанию до того, как разберетесь Сирией. Иначе, придется начать всю игру сначала.

— Montfauron.

Теперь, когда вы знаете где Montfauron, кончайте флиртовать с Нико и отправляйтесь к ному месту назначения на противоположной стороне реки. Здесь сможете подняться по лестнице, войти в церковь (Church), но делать этого не следует, нанесете визит в церковь после путешествия в Сирию. Поговорите с жандармом, сидящим за столом; затем с жонглером, побеседуйте несколько раз, обсудите тему жонглирования. Это довольно глупо, но поговорите с жонглером еще раз, затем вернитесь обратно к жандарму, обсудите с ним вопрос, связанный с носом клоуна; возвращайтесь к жонглеру и снова попытайтесь пожонглировать. Как обычно, ничего не получится. Этому нужно учиться многие годы.

Просмотрев видеосцену, используйте Т-образный инстумент, чтобы поднять крышку люка, и спуститесь в катакомбы. На первый взгляд здесь тупик, но ближайшая кирпичная арка выглядит многообещающе. Используйте свое оружие, чтобы разломать кирпичи. Придется сделать это дважды, и как только увидите кольцо, дерните за него, но дверь не откроется, а потому спрыгните в лодку, хватайтесь за крюк на цепи. В результате откроется дверь, и вы сможете пройти в нее.

Оказавшись в пещере, прежде всего запомните игру. Не спускайтесь по лестнице, подойдите к дальней стене в верхней части лестницы, обследуйте ее и, когда кончится видеосцена, спуститесь вниз по ступенькам, используйте свою треногу на центральной части колонны, а затем используйте найденный ранее ящик на треноге. Когда закончится очередная видеосцена, снова окажетесь у Нико. Обсудите с ней насущные вопросы, выйдите на карту мира и новое место назначания: Сирия.

* SYRIA.

— Marib Marketplace and Club Alamut.

На рынке, как обычно, много людей. Вначале поговорите с парнишкой у павильона, а затем отправляйтесь дальше. Если хотите, погладьте кошку, поговорите с Hendersons. Вначале с Duane, а затем с Pearl. Услышите ка-

кие-то совершенно удивительные стихи. Завершите осмотр рынка, заглянув в павильон шашлычника (kebab kiosk) и, когда побеседуете с ним, выйдите через дверь направо. На балкончике обнаружите торговца коврами. Зовут его Carpet. Толку от него никакого, но если используете найденные ранее спички, то обнаружите секретный проход, пройдите в него и увидите Club Alamut.

Побеседуйте с таксистом по имени Ullar. Затем поболтайте с менеджером и когда попытаетесь войти в ванную, обнаружите, что она заперта. Прочтите вывеску на двери, спросите у таксиста, что она обозначает и приготовьтесь к очередному испытанию Quest for the Brush. Выйдите из клуба и встретите шашлычника по имени Arto. Снова побеседуйте с ним и узнаете, как выглядит вор (Brush thief). Поскольку нужно вернуть похищенную им щетку, побеседуйте с Nejo. Он обучит вас нескольким арабским словам, проверьте свои знания, попытавшись говорить с Arto, а затем возвращайтесь в павильон к Неджо и получите свою награду. Держа щетку в руке, возвращайтесь в клуб Alamut, используйте ее на менеджере, получите ключи, откройте ими дверь в ванную, войдите в нее, откройте ключом шкафчик, возьмите полотенце, дерните за цепочку и получите неожиданный подарок.

Покиньте клуб, возвращайтесь к павильону Неджо, встаньте возле стола, погладьте кошку. Она запрыгнет на полку, через некоторое время зазвонит колокольчик, но если все пройдет нормально, кошка спрыгнет с полки и собьет что-то с нее. Поднимите упавший предмет и увидите, что это дешевенькая статуэтка. Оберните ее обрывком материи, которую нашли ранее; отыщите Диану, поговорите с ней насчет статуэтки, возвращайтесь в клуб, побеседуйте с Ultar. Он предложит отвести вас в Bull`s Head. Проследуйте за ним, выйдите на рынок, он остановится около автомобиля. Поговорите с ним еще раз, оказывается, ремень вентилятора оборвался. Отдайте ему украденное из клуба полотенце, и он отремонтирует машину, а затем отправляйтесь в путь.

— Bull`s Head.

Ultar высадит вас наверху, где увидите дерево. Скомбинируйте оставшееся у вас полотенце, привязав его к этой ветке, затем вставьте ветку в трещину, спуститесь вниз, осмотритесь, обследуйте небольшую нишу в столе. Сделать это инужно три раза, после чего George поможет вам пройти в пещеру, и когда доберетесь до угла, увидите неприятный сюрприз – двери закрыты.

Осмотрите труп, возьмите линзу, осмотрите (examine) затем надпись в конце тоннеля. Просмотрев видеосцену, побеседуйте с убийцей (Assassin). Отвечайте искренне и честно, и когда он решит все-таки вас убить, скажите, что вы умрете как настоящий мужчина (die like a man). Потрясенный вашим мужеством, убийца предложит пожать руку. Вот он, шанс. Выберите иконку handbuzzer (любой другой ответ приведет к гибели), ну а затем просмотрите симпатичную видеосцену.

* PARIS III.

— Nico`s and Crune Museum.

Теперь вы снова возвращаетесь

в Париж, но лишь на короткое время. Расскажите Нико про свои путешествия в Сирии, а затем отправляйтесь в музей. Лобино все еще здесь, поболтайте с ним несколько раз и получите дополнительную информацию. Выйдите на карту мира (World map) и обнаружите очередное место назначения. Вот туда и отправляйтесь.

* SPAIN.

— Villa De Vasconcellos.

Какой прекрасный день. Очаровательная вилла! Садовник по имени Лопес поливает лужайку. Поговорив с ним, узнаете сразу несколько интересных вещей. Во-первых, он вас не любит, а во-вторых, ни в коем случае не пустит в дом, где вы намеревались встретиться с графиней (Couness). Зайдите за угол здания, обойдя его слева; используйте аппарат для измерения кровяного давления на поливном шланге (hose), ну а Джордж сделает все остальное. Когда Лопес войдет в дом, проследуйте за ним, будьте внимательны, постарайтесь пройти в дальнюю дверь возле рыцарских лат. В противном случае он наверняка вас засечет и тут же вышвырнет из дома. Как только залают псы, вернитесь чуть назад, наведите курсор на латы, в результате проскользнете за них и спрячетесь. Лопес пройдет мимо, и как только опасность минует, немедленно подбегите в лестнице, поднимайтесь вверх, где и произойдет разговор с графиней, по окончании которого окажетесь в Мавзолее.

— The Mausoleum.

Теперь, когда вы попали в фамильный склеп, снова поговорите с графиней, обследуйте аналой (подставка для икон) под высоким окном. Необходимо выбрать этот "фонарь" дважды, чтобы получить полную информацию. Повернитесь спиной к графине, расскажите ей о своей находке. Она тут же вызовет Лопеса, который должен принести ей шахматы, а пока будете ждать, побеседуте с ней еще разок. Когда Лопес принесет шахматы, вам нужно будет решить довольно легкую головоломку. Взгляните на простенькую схемку и увидите три единственные фигуры в центре шахматной доски, которые можно перемещать. Причем перемещать их нужно до тех пор, пока они не займут позицию, указанную на схеме. Как только последняя фигура займет свое место, секрет Мавзолея будет открыт, и сможете вернуться в Париж.

bishop (слон)
knight (конь)
king (король)

* PARIS IV.

— Nico`s Montfauron and Crune Museum.

Нико, судя по всему, заждалась. Вы часто чувствуете, как она скучает. Как обычно, побеседуйте с ней, затем выйдите на карту Парижа, и нужно в очередной раз отправиться к Montfauron.

Ради смеха поговорите с жандармом, прежде чем подняться по ступенькам. Войдя в церковь, поговорите со священником (Father), а в конце разговора упомяните про церковную чашу (chalice). Священник тут же начнет ее полировать, и когда будет занят, взгляните на небольшую статую, используйте линзы

(lens), чтобы тщательно осмотреть ее, и продолжайте обследование до тех пор, пока Джордж не сможет полностью просмотреть свиток. Возвращайтесь обратно, еще раз поговорите со священником, который как раз закончит полировать церковную чашу; затем пройдите к стене слева от левого окна, осмотрите гробницу рыцаря. Одна тайна разгадана, осталась еще одна. Теперь пройдите в музей, побеседуйте с Лобино, расскажите ему про странную статую, которую обнаружили в Сирии. Похожая статуя найдена вами в Париже, и теперь самое время отправиться в новое место. Выйдите на карту Парижа...

— Институт Hermetique de Narval.

На улице возле института побеседуйте с художником, обратите внимание на банку с краской, а затем войдите в институт. Осмотрите (examine) термостат на стене (нажав кнопку B). В результате сможете побеседовать с охранником. Обязательно в разговоре упомяните thermostat, а когда попытаетесьь пройти через дверь напротив охранника, он тут же сообщит, что она закрыта. Побеседуйте еще раз с охраником. На этот раз спросите у него в разговоре про ключи от ванной комнаты (key to the bathroom). Получив ключи, откройте дверь и войдите в комнату. Возьмите мыло, лежащее на раковине. Самое время заняться изготовлением дубликата ключей, полученных от охранника (Key Counterfeiting 101). Итак, скомбинируйте мыло с ключами, полученными от охраника; затем отпечаток ключа (key imprint) скомбинируйте с пластырем, а затем полученную комбинацию используйте на раковине (sink). Ну а Джордж сделает все остальное.

Выйдя из спальни, отдайте ключи охраннику, он ничего не заподозрит. Выйдите на улицу и попытайтесь использовать сделанный вами ключ (plaster key) на банке с краской. Войдите в институт во второй раз, позвоните по телефону Нико и, когда она согласится помочь вам, отыщите художника (Painter), поговорите с ним в очередной раз, а когда он уйдет, испорльзуйте ключ Plaster Key на банке с краской. Сделав это несложное дело, возвращайтесь в институт. На этот раз отключите термостат, охранник наденет накие-то странные белые перчатки, попросите у него снова ключи от ванной и скомбинируйте их с ключом Plasetr Key. Снова поговорите с охранником, верните ему ключи, заменив настощий ключ подделкой. Теперь надо убрать его с дороги. Позвоните Нико, просмотрите видеосцену, вернитесь в институт, откройте ключом дверь. Оказавшись в ранее запертой комнате спуститесь в небольшое углубление, осмотритесь, используйте (Use) церковную чашу у основания статуи. Просто поставьте ее туда, и тайна чаши (Mystery of the Chalice) будет раскрыта. Снова окажетесь у Нико, а затем отправляйтесь дальше, пора ехать в Испанию.

**** SPAIN II.***

— The Villa et. al.

Оказавшись на вилле, побеседуйте с Лопесом. На самом деле, он оказался человеком добрым. Судя по всему, вас простит. Войдите в дом, возьмите зеркало в комнатке слева от лестницы, поднимитесь по ступень-

кам, побеседуйте с графиней. Когда вернется Джордж, в разговоре будут упомянуты церковные чаши (Chalice) и библия (Biblical), но поскольку у вас в руках библии нет, выйдите из комнаты, покиньте виллу и отправляйтесь в Мавзолей.

Возьмите библию на аналое, а затем используйте найденный ранее кусочек ткани (mankey tissue). В результате Джордж, как всегда, придет на помощь, зажжет свечу, но легкий ветер из открытого окна потушит ее. Отступите чуть назад до тех пор, пока на "окошке" не появится иконка с надписью "push me", т.е. толкни меня. Выберите ее, Джордж снова приблизится к окну. Снова используйте кусочек ткани на рукоятке и закроете окно. В результате свеча больше не потухнет, а Джордж отдаст вам предмет, который каким-то образом был спрятан в свече. Вернитесь к дому, поговорите с графиней, а затем отыщите Лопеса и спросите его, известно ли ему что-нибудь о заброшенном колодце.

Продолжайте разговор до тех пор, пока ему в голову не придет идея сделать специальный шест, и с его помощью обследовать колодец. Деревья, находящиеся неподалеку, довольно плохие, ветви у них неподходящие, но у одного дерева слева от дома есть отличная прямая длинная ветка. Вернитесь обратно к Лопесу, поговорите с ним по поводу этой ветки, в результате изготовите спциальный шест (divining rod), с помощью которого и спуститесь в колодец, когда его обнаружите. Оказавшись на дне, обследуйте огромную львиную голову, на нее необходимо дважды навестии курсор (select), чтобы активировать выключатель, и как только на экране появится иконка с надписью "walk this way", т.е. "идите в этом направлении", выберите ее. В противном случае неприятности гарантированы. Обследуйте черный дверной проем, находящийся за львиной головой; пройдите к тому месту, где в колодце сияет солнце, как раз справа от веревки. На экране повится иконка с изображением увеличительного стекла. Наведите ее на стенку колодца, затем используйте зеркало и обнаружите в ней секретную замочную скважину. Вставьте в нее ключик, который с помощью Джорджа обнаружили в свече (candle key), и хотя тут же окажетесь опять в Париже, в просмотренной видеосцене обнаружите, что едете на воезде в Британию.

* BRITAN.

— The Train.

В поезде вы оказываетесь вместе с Нико и пожилой дамой. Попытайтесь встать и выйти из вагона, просмотрите короткую видеосцену с участием кондуктора, а затем продвигайтесь по вагону налево, перейдите в следующий вагон. Увидите, что в дверях появился старый враг так что придется вернуться обратно, где обнаружите, что Нико и старая леди куда-то пропали. Перейдите в следующее купе, поговорите с довольно проитивным типом по имени Башер. Откройте окно и выберетесь из вагона. Оказавшись на крыше, развернитесь и продвигайтесь направо. Нужно быть очень осторожным. В центре следующего вагона увидите лестницу, по ней спуститесь вниз и просмотрите очередную ви-

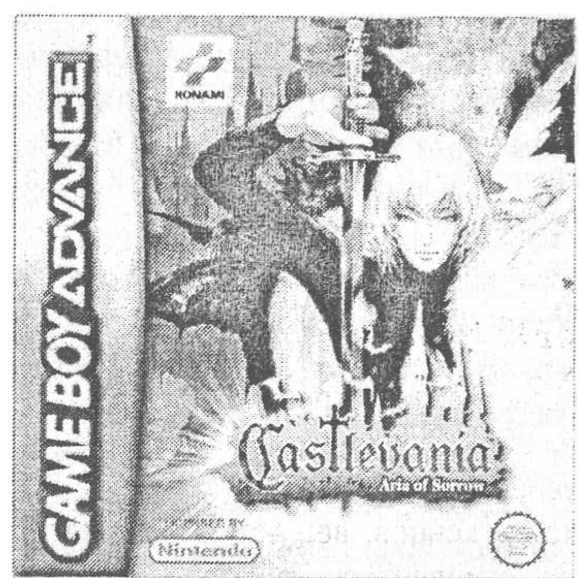
деосцену, а когда возобновится управление, дерните за тормоз экстренного торможения и, как обычно, если промедлите, то гуд бай, Джордж. В конце концов, после того, как развяжете Нико, выйдите их поезда, продвигайтесь налево, Нико последует за вами, и в результате окажетесь на дорожке возле церкви.

— St.Ninians.

Войдите в развалины. Судя по всему, это монастырь (St.Ninians). Осмотрите внимательно обломки возле двери, как только войдете. Сделать это нужно три раза. В результате найдете нечто вроде шестеренки. На всякий случай ради хохмы обыщите эти обломки (search) в четвертый раз. Между кучей мусора и гаргульей увидите рычаг, его нужно обязательно дернуть. В общем, крушите все, что хотите, если подходящее настроение. Можете, кстати, врезать трубой pipe по гаргулье. Когда закончите развлекаться, используйте обе "шестеренки" и рычаг на гаргулье, пройдите в открывшуюся дверь и в полуразрушенной комнате попытайтесь взять один из факелов. Нико остановит вас и не без оснований. Пройдите вперед в дальний конец комнаты, следуя указаниям иконки "walk this way" и...

Дальше события будут развиваться очень стремительно, и вряд ли вы что-нибудь или кого-нибудь успеете рассмотреть, но когда, в конце концов, вернетесь в комнату, не удивляйтесь ничему, хватайте факел и принимайте поздравления. Садитесь на диванчик и досмотрите игру до конца!

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW



Наступил 2035 год. В Японии огромные толпы любопытных собрались, чтобы посмотреть первое полное солнечное затмение в XXI веке. Звут меня Soma Cruz (Сома Круз), я учусь в Японии по программе международного обмена студентами, живу возле часовни Haruka Shrine. Это древняя часовня, тесно связанная с японской мифологией. Mina Haruba – дочь смотрителя часовни является не только моей одноклассницей, но и подружкой. Чтобы посмотреть солнечное затмение, мы вместе с Миной отправились по направлению к часовне, но по какой-то странной причине лестница, ведущая к часовне, как бы не заканчивается, а становится все длинее и длинее, будто какая-то невидимая сила старается помешать нам добраться до нее. В конце концов, когда мне удалось преодолеть лестницу и войти в ворота часовни, что-то со мной произошло...

Черный солнечный диск как бы не хотел уступать место свету, словно пытаясь объедениться с настоящим ярким солнцем в единую "душу"

Примечание. Если не хотите смотреть эту длинную свтупительную сцену, нажмите кнопку Start.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

– Castle Corridor.

Продвигайтесь направо, перебейте по пути нескольких зомби, а когда попадете в большую комнату, возьмите короткий меч, экипируйте его, спуститесь вниз, сразитесь с несколькими Mermen, чтобы быстро повысить уровень; разбейте сверкающий предмет, чтобы приобрести способность Grave Keeper, пройдите через красную дверь налево и попадете в подземный резервуар.

– Underground Reservoir.

Спускайтесь вниз, остерегайтесь летучих мышей и крошечного дьяволенка, хватайте медальон, проплывите направо мимо смертельно опасных рыб, хватайте вкусную "еду", а затем возвращайтесь в коридор замка.

– Castle Corridor.

Продвигайтесь направо мимо Mermen, снова направо, запомните игру, восстановите уровень HP и MP, вскарабкайтесь наверх, чтобы отыскать шляпку; немедленно экипируйте ее, если хотите иметь оборону попрочнее, а можете экипировать медальон, если нуждаетесь в удаче. Пройдите в верхнюю правую дверь, перебейте скелетов и рыцаря с топором в соседней комнате, сверните направо, приготовьтесь к

схватке с первым боссом.

— Босс Creaking Skull.

На самом деле вряд ли этого противника можно считать боссом. Экипируйте душу Winged Skull и швыряйте во врага копья, пока не израсходуете все магические очки; рубаните несколько раз коротким мечом, и схватка окончена.

После этого смехотворного босса сверните направо, возьмите карту Castle Map 1, спуститесь вниз, врежьте по одной из стенок. Обнаружите проход в секретную комнату, где найдете Mind UP; покиньте комнату, сверните направо и в следующей комнате продвигайтесь направо, пока не увидите какую-то сверкающую штуку. Разбейте ее, возьмите летающую броню, возвращайтесь к тому месту, где нашли карту замка; сверните направо, запомните игру и возвращайтесь к воротам замка. Нажмите кнопку **UP**, чтобы снова побеседовать с Миной...

Выйдите из комнаты, снова войдите в нее и еще раз поговорите с Миной.

Откройте меню Soul Set, переключитесь на синий орб (blue orb), выберите летающую броню (Flying Armor), а затем возвращайтесь в комнату, где обнаружили карту Castle Map 1 Поднимитесь наверх, сверните направо, прикончите белого дракона, прыгните к лестнице, хватайте настойку, а затем отпрыгните назад. Спускайтесь направо, прыгните, чтобы сцапать кожаную пластину. Это довольно слабенькая броня, экипируйте ее, продвигайтесь направо до пункта отгрузки, запомните игру, выйдите из комнаты, спускайтесь вниз, не обращайте внимания пока на меч и на развилке сверните налево. В результате окажетесь в каком-то помещении, напоминающем тюрьму. Спускайтесь вниз, войдите в дверь справа, возьмите настойку, пройдите налево мимо Mermen, прыгайте по платформам, пока не доберетесь до комнаты, в которой найдете 15 баксов. Выйдите из нее, сверните на этот раз направо и встретите какого-то типа. После встречи сверните направо, пройдите через красную сверкающую дверь и попадете в часовню.

— Chapel.

Продвигайтесь направо, вверх по лестнице, снова направо, поднимайтесь вверх, пока не увидите большой синий колокол. Здесь сверните направо, прыгайте по маленьким зеленым колоколам. Это очень сложно, так что будьте очень внимательны. Поднимайтесь наверх, пока не доберетесь до развилки. Выбрав верхнюю дорогу, найдете Mind Up; сверните налево, спрыгните вниз, когда увидите отверстие; старайтесь действовать точно и внимательно и, когда окажетесь на втором колоколе, прыгните вправо как можно дальше, соскочите влево, поднимитесь наверх, возьмите бамбуковый меч. Он не очень мощный, но зато атака может нанести повреждения сразу нескольким врагам. Возвращайтесь обратно, сверните направо на развилке, сразитесь с Bone Pillars, соскочите вниз, спускайтесь по лестнице, сверните направо в следующую комнату и увидите огромного страшного призрака. Не пугайтесь. Прикончив монстра, заберите его душу. Штука очень полезная, создает вокруг вас защитный

барьер. Прыгайте дальше по платформам до зеленой лестницы, нажмите кнопки **DOWN + A**, чтобы спрыгнуть вниз; перескочите на платформу справа, хватайте монету и прыгайте к верхней части зеленого лестничного пролета. В следующей комнате сверните налево, поднимайтесь наверх, остерегайтесь Durga, сверните направо. Спрыгнув вниз, хватайте Rapier, возвращайтесь обратно, пройдите в комнату, сверните направо, спускайтесь вниз и, когда окажетесь в следующем помещении, сверните налево, запомните игру у пункта отгрузки, выйдите из комнаты, спрыгните вниз, сверните налево, остерегайтесь монстров Rock Armors, войдите в дверь и готовьтесь к бою.

— Босс Manticore.

Еще одна довольно простая схватка, конечно, потруднее предыдущей. Если захватили душу зомби, считайте что вам повезло, экипируйте ее, а когда Мантикоре нанесет удар своим ядовитым хвостом, вот тут немедленноо атакуйте его, используя свои самые мощные возможности. В частности, Winged Skull soul. Тогда покончите с ним буквально в полминуты. Затем подойдите слева к правому выходу, возьмите шелковую одежду (Silk Robe), немедленно экипируйте ее, возвращайтесь обратно, сверните налево и встретите очередных монстров Fleamen. Мелкие, уродливые, прикончите их, а заодно и Rock Armor. Спускайтесь вниз, выйдите через красную сверкающую дверь.

— Studio.

Первым делом спускайтесь вниз, сверните налево, возьмите настойку против заклятия (Uncurse Potion), сверните направо, не пытайтесь сдвинуть ящики, поскольку все равно пока не сможете забраться наверх. Спускайтесь вниз, пройдите до конца налево, перебейте по пути нескольких Fleamen. Не прикасайтесь к Ectoplasm, поскольку тут же окажетесь заколдованным, а в следующей комнате поднимитесь наверх, уворачивайтесь от "дыхания" Catoblepas, иначе превратитесь в камень; разбейте верхнюю часть левой стенки, обнаружите проход в секретную комнату, где найдете Melon. Возвращайтесь обратно, спуститесь вниз, пройдите налево к пункту отгрузки, запомните игру, сверните направо и увидите роскошную даму...

Сверните направо, перебейте довольно мощных монстров в следующей комнате, пройдите направо, возьмите 100 баксов, возвращайтесь обратно и спрыгните вправо.

Чтобы забраться в эту дьявольскую рожу, используйте способность backdash ability, нажав кнопку **L** (Grave Keeper ability), дальше продвигайтесь вперед, хватайте меч Whip Sword, экипируйте его, возвращайтесь в комнату с острым шипом. На этот раз спрыгните влево, босс уже вас поджидает.

— Босс Great Armor.

На этот раз соперник также не очень опасный. Экипируйте меч Whip Sword и атакуйте непрерывно. Если используете другое оружие, то вряд ли удастся нанести удар в самую слабую точку, т.е. добраться до его ахиллесовой пяты. Однако, будьте осторожны, атакуя мечом. Атаки, конечно, мощные, но к сожа-

лению, противник от них может увернуться.

Покиньте арену боя и встретите какого-то лысого типа...

Разбив очередную сверкающую штуку, приобретете вторую способность – Malphas. Она позволяет вам выполнять двойные прыжки, т.е. после первого прыжка в воздухе, совершить еще один прыжок. Таким образом сможете добраться до ранее недоступных мест.

Вернитесь в комнату с деревянными ящиком, толкайте его влево, пока он не свалится вниз, а затем толкайте вправо, прыгните на ящик, а затем выполните двойной прыжок и добудете широкий меч Broadsword. Выйдите из комнаты, пройдите в нее снова, ящик опять окажется на месте. Толкайте его вправо, запрыгните на него, дальше прыгайте влево и добудете медальон – Сердце.

Возвращайтесь ко входу в студию, сверните направо, спрыгните вниз, продвигайтесь налево, возьмите меч Bastard, затем направо, карабкайтесь по платформам и обнаружите молот Hammer. Это, к сожалению, медленное оружие.

— Chapel.

Вернувшись в часовню, экипируйте душу Flying Armor, выполните двойной прыжок, перенеситесь в верхний левый угол, поднимайтесь наверх, сверните направо, перебейте по пути монстров и увидите наверху белого дракона. Прикончите и его, поднимайтесь вверх по лестнице, остерегайтесь призраков танцоров, постарайтесь расправиться с ними прежде, чем они исчезнут. Перейдите к центральному левому входу, возьмите противоядие Anti-Venom, далее через верхний левый вход, используйте телепортационный пункт Warp Point и...

— Castle Corridor.

Нажмите кнопку Select, взгляните на карту, чтобы определить свое местонахождение; прикончите Zombie Officer, расправьтесь с куклой Killer Doll, далее сверните направо, спрыгните вниз, возьмите Cestus, возвращайтесь в комнату, где замочили Zombie Officer; нажмите кнопки **DOWN + A**, спрыгните вниз, выйдите из замка и увидите "торговую точку"

Прикупите карту замка Castle Map 2, побеседуйте с Миной. Разговор довольно смешной и бессодержательный. Закончив его, пройдите направо, карабкайтесь по платформам, пока не найдете шарм удачи Lucky Charm. Спрыгните вниз, войдите в замок, продвигайтесь направо, пока не окажетесь в комнате с Axe Lord. Тут поднимитесь наверх, по пути используя способности Flying Armor и Malphas, пройдите в сверкающую красную дверь.

— Dance Hall.

Идите налево и увидите довольно смешного типа в красной одежде. Поболтав с ним, продвигайтесь налево, затем наверх, а когда увидите платформы, смело прыгайте на них, далее направо к пункту отгрузки, запомните игру, сверните налево, пройдите до конца и окажетесь в комнате с Минотавром. Прикончите монстра. Рубаните по левой стене, обнаружите секретный проход, хватайте броню самурая, возвращайтесь обратно, двойным прыжком запрыгните на платформу, продвигайтесь направо, затем вверх, а когда увидите платформу, то сверните на-

право, разберитесь с монстрами, получите 100 баксов, пройдите влево, прыгните обратно через монстра, затем наверх и обнаружите костяную колонну. Теперь ваша задача добыть призму mana, и когда она будет в вашем распоряжении, спускайтесь вниз, затем налево. Получив 100 баксов, возвращайтесь к пункту отгрузки, запомните игру, выйдите из комнаты, спрыгните вниз, сверните налево и попадете в танцзал. Войдите в верхнюю левую дверь, двигайтесь налево, пока не попадете в комнату с двумя белыми драконами. Здесь сверните налево, спуститесь вниз, сразитесь с Nemesis, далее направо до третьей телепортационной плиты. Активируйте ее и возвращайтесь в танцевальный зал. Спрыгните в отверстите слева, пройдите направо, прикончите Zombie Officer, Creaking Skull и Wooden Golem, далее направо, вниз, налево. Разберитесь с парой Минотавров, хватайте 500 баксов. Возвращайтесь обратно от комнаты, где сражались с деревянным големом. Пройдите налево через две комнаты, спуститесь вниз и попадете в нечто вроде бойни. Тут направо, затем вниз, снова направо к пункту отгрузки. Запомнив игру, готовьтесь к схватке с боссом.

— Босс Big Golem.

Этот соперник куда сильнее. Необходимо иметь, по крайней мере, 15-й уровень или неминуемо погибнете. Первым делом экипируйте меч Whip Sword, а также души Ghost, Winged Skeleton, Axe Armor или Tiny Devil, тогда станет заметно легче. Лучше всего, конечно, душа призраков (Ghost), поскольку тогда сможете нанести голему сразу несколько атак. В начале боя используйте выбранную вами душу, атакуйте, пока не исчерпаете весь запас магических очков MP. Если используете душу Ghost, прыгните, нажмите в воздухе кнопки **UP + B**, и если выполните маневр правильно, то проведете сразу три, а то и четыре атаки. Затем рубите врага мечом Whip, уворачивайтесь от его огромных лап, а когда голем выполнит "нырок" то тут же атакует ядовитыми камнями, так что отбегите подальше, чтобы оказаться в безопасности, и атакуйте, как только представится возможность. Если уровень HP снизится, используйте пищу Tasty Meat, выпейте настойку. Когда голем затолкает вас вправо, он тут же вернется назад. Очень подходящий момент для атаки.

Победив чудище, пройдите налево, разбейте еще одну сверкающую штуку, получите способность Skeleton Blaze, а заодно сможете добыть древнюю книгу Ancient Book 1. Она находится на узкой дорожке в студии, так что возьмите ее при первой возможности. Возвращайтесь в танцевальный зал, возьмите Cutall, используя приобретенную способность Skeleton Blaze, воспользуйте правым выходом, поднимитесь наверх, сверните направо. Как можно быстрее проскочите к сужению дороги, разберитесь с минотаврами и попадете в...

— Inner Haedquarters.

Поднимайтесь вверх, выполните двойной прыжок, чтобы добыть High Mind Up и Flying Armor, что довольно трудно; затем сверните направо, поднимайтесь вверх и увидите маленького bunny с часами, который телепортирует вас из комнаты. Даже

не пытайтесь убить его, это невозможно. Бегите направо, сразитесь с Persephone, поднимайтесь наверх, воспользуйтесь левым выходом, подойдите к пункту отгрузки, запомните игру, сверните направо и готовьтесь к бою.

— Босс Headhunter.

На этот раз противник куда круче. Первым делом экипируйте меч Whip и атакуйте соперника. Ни в коем случае не пропустите удар, иначе беда. Когда голова босса свалится, тут же приплывет другая голова grandma и присоединится к телу босса. В этой форме противник "плавает" по комнате, используя магические атаки. Когда увидите вокруг босса огненные шары, две головы дракона тут же двинутся по зигзагу, а затем исчезнут в нижней части экрана. Как только увидите искры вокруг босса, тут же последует атака тремя молниями. Необходимо занять позицию между ними, чтобы не получить повреждений. Когда босс снова потеряет голову, появится голова дракона и присоединится к телу босса. В этой форме он очень могуч. Движется по комнате, прыгает к потолку, иногда пытается атаковать своим длинным языком, выдыхает облако ядовитого газа. Попробуйте использовать души Skeleton или Fleaman в атаке, но душа Tiny Devil, пожалуй, наиболее эффективна, если, конечно, она у вас есть. Когда босс рухнет возле вас, он тут же атакует своим языком. Немеделнно увернитесь, рубайте мячом, а когда снизите уровень здоровья противника, берегитесь очередного ядовитого облака.

Одержав победу, пройдите направо, затем вверх, пока не увидите несколько повешеных скелетов. Отсюда сверните налево, хватайте Hrunting, а затем пройдите направо и получите душу Undine.

Спускайтесь в большую комнату с лестницей, далее вниз, затем направо, войдите в воду, поднимайтесь наверх, сверните направо, вниз, далее в дверь слева. Свернув налево, обнаружите телепортационный пункт Warp. Возвращайтесь обратно, спрыгните в отверстие, пройдите чуть вправо, вниз по лестнице, спрыгните в другое отверстие, сверните налево, пройдите под лестницей, далее направо и пройдете в Mind Up. Теперь в вашем распоряжении целая куча новых способностей, так что самое время заняться картами и другими полезными предметами.

Поднимайтесь вверх, спрыгните в отверстите слева, выйдите через красную сверкающую дверь, попадете в Castle Corridorand. Прыгайте вниз и окажетесь в большой комнате с лестницей. Продвигайтесь направо, подойдете к другой большой комнате с лестницей, затем пройдите к следующую большую комнату. Затем сверните направо, прыжок влево. Наверху увидите броню, но добраться до нее пока нельзя. Продвигайтесь вправо, прыгните к двери наверху, встаньте на Catoblepas, хватайте медную броню, выйдите из этой комнаты, спуститесь вниз, перейдите в комнату направо и возьмите Scarf.

От входа замка сверните направо, затем вниз, войдите в красную дверь слева и попадете в подземный резервуар. Экипируйте душу Унидины, пройдите через воду, пока не увидите отверстие наверху. Выполните двойной прыжок, сверните на-

лево и найдете одежду Elfin.

Возвращайтесь в коридор замка, используя телепортационный пункт.

— Castle Corridor.

Пройдите направо, спрыгните вниз, двигайтесь направо, пока не попадете в комнату, где ранее нашли карты замка Castle Map 1. Спуститесь вниз, далее направо и в этом направлении, пока не увидите отверстие в потолке. Подпрыгните, заберитесь в него, поднимайтесь наверх, пройдите через красную сверкающую дверь в плавающие сады.

— Floating Garden.

Идите направо до пункта отгрузки, вернитесь обратно, заберитесь на платформу в этой же комнате, перескочите в соседнюю комнату, дождитесь, когда Gordon двинется влево; прыгните через него, дальше двойной прыжок влево, очень сложный. Спрыгните в отверстие, возьмите карту замка Castle Map 3, далее налево, запрыгните на платформу, поднимайтесь наверх, прыгните на другую платформу, продвигайтесь вверх, затем сверните направо. Двойной прыжок через отверстие и направо. Здесь встретите дьявола. Его душа очень мощная, так что постарайтесь добыть ее, а справившись с этим монстром, пройдите направо, пока не увидите орлов, несущих в своих когтях каких-то Ripper (очень напоминающих Fleaman). Нажмите кнопки **DOWN + A**, чтобы спрыгнуть в отверстие. Пройдите налево к пункту отгрузки, запомните игру, продвигайтесь направо, сразитесь со скелетом, постарайтесь захватить его душу. Это серая душа, она очень полезная. Прыгните вниз и, увидев черную дверь, возвращайтесь в комнату с Mandragora, поднимайтесь наверх. Здесь найдете два мешочка с деньгами, в каждом из них по 100 баксов. Вполне заслуженная награда за ваши труды.

Возвращайтесь ко входу в плавающие сады, заберитесь на первую платформу, которую увидите, и продолжайте двигаться по платформам. Когда появится возможность, сверните налево, двигайтесь в этом направлении, не забывайте забирать мешки с деньгами в верхней части каждой комнаты и доберетесь до часовой башни.

— Clock Tower.

Пройдите чуть влево и встретите Garham Jones. Судя по всему, это Дракула, что очень странно. Сверните направо, спрыгните вниз, пройдите вновь направо и снова вниз. Далее налево; побеседовав с Yoko, отправляйтесь налево, вверх, пройдите в дверь справа... Если хотите, то можете попытаться добыть мешок с 2000 долларами, но это очень опасно. Поднимайтесь наверх, сверните налево и в этой комнате попытайтесь добыть душу Lightning Doll. Соперник очень опасный, но душа великолепная. В любом случае, прыгайте по деревянным платформам, сверните направо, затем вверх и увидите светло-синюю дверь. Войдя в нее, попадете на арену, где предстоит схватка с боссом, но вначале все-таки лучше воспользоваться пунктом отгрузки справа.

— Босс Death.

Соперник очень трудный, хотя в первой фазе справитесь с ним достаточно легко. Не торопитесь, изучите атаки противника. В первой он швыряется маленькими серпами, за-

тем метнет большой серп, а в третьей атаке последуют мощные залпы с потолка. Как только увидите, что он "заряжает" свою руку, немедленно бегите, поскольку тут же последует 4-5 лучевых атак. Не позволяйте загнать себя в угол, старайтесь нанести удар по его большому серпу, тем самым уничтожите и оружие, да и боссу нанесете повреждения. Когда вам это удастся, босс перестанет быть прозрачным, и атаковать будет значительно легче, но тут же он вооружится двумя серпами и бросится в атаку, пытаясь нанести удар. Иногда швыряет серп через комнату, словно бумеранг. Ситуация очень опасная, так что нужно быть наготове. Если уровень HP или MP резко снизится, используйте настойки или Mind Ups, а когда он метнет свой "бумеранг", увернитесь и тут же бросайтесь в атаку. Лучше всего перепрыгнуть через косу, чтобы оказаться в центре комнаты, и если придется пролететь через тело босса, не волнуйтесь, повреждений при этом не получите.

Подсказка. Если вам удалось добыть душу Lightning Doll, подберитесь к боссу поближе, нажмите кнопки UP + B, сразу проведете 2-3 атаки, каждая из которых наносит до 120 HP повреждений.

Как только расправитесь с боссом, пройдите направо, разбейте сверкающую штуку, возьмите душу Skula, сразу же экипируйте ее, возвращайтесь в комнату с водой и растрескавшим полом в центре. Наступите на этот участок в полу, он проломится, свалитесь вниз, идите под водой, сверните налево, спрыгните вниз, перейдите в левую комнату, далее через небольшой лабиринт Не напоритесь на шипы в верхней части дороги. Выйдя из комнаты, спрыгните вниз, пройдите налево, возьмите Pitch Black Suit, возвращайтесь обратно в комнату перед шипастым лабиринтом, сверните направо и окажетесь в помещении с большими маятниками и шипастым полом. Прыгайте, чтобы увернуться от маятника и добыть Burtgang, вернитесь в комнату с шипами. На этот раз сверните направо, спрыгните вниз, на развилке сверните налево, войдите в дверь. Далее налево, но вниз не прыгайте. Вернитесь обратно, используйте телепортационный пункт, чтобы вернуться в коридор замка, а оттуда отправляйтесь в подземный резервуар.

— Underground Reservoir.

Идите направо, экипируйте душу Skula, спуститесь под воду, спрыгните вниз, сверните налево, прикончите людоеда (Man-ear), далее налево и найдете меч Rahab's. Сверните направо, поднимайтесь наверх. Не прыгайте вниз в этой комнате, вместо этого экипируйте душу Flying Armor и прыгните на другую сторону. Здесь соскочите вниз, прикончите Triton и рыбью голову, хватайте супернастойку, прыгните и продвигайтесь направо, пока не окажетесь в комнате, где полным-полно Needles. Сверните направо, спускайтесь вниз до упора. Увидите два выхода, пройдите направо к пункту отгрузки, а затем воспользуйтесь левым выходом, прикончите большого голема. Заработаете быстро хорошие опытные очки EXP, далее налево до

конца вниз, снова налево, прибейте Nightmares и Ume, спрыгните в следующую комнату, выполните резкий бросок и добудете Mana Prism. Возвращайтесь в комнату с Mermen, пройдите на этот раз направо. Спрыгнув вниз, идите налево до конца, прыгните на другую сторону, войдите в следующую комнату и увидите, как Graham закалывает Yoko своим ножом.

Переживать времени нет. Пройдите направо, спрыгните вниз, далее направо, возьмите High Mind Up, возвращайтесь в комнату, где Yoko нанесли удар ножом; сверните налево, спускайтесь вниз, далее направо и в подземное кладбище.

— Underdround Cemetery.

Идите напрааво до синей двери, приготовьтесь к бою.

— Босс Legion.

Внимательно присмотритесь к атакам босса и тогда справитесь с ним без особых проблем. Возможно получите лишь незначительные повреждения. Двигайтесь по часовой или против часовой стрелки, когда атакуете его. Во время ваших атак он будет ронять какие-то "тела" Будьте осторожны, они опасны. После того, как проведете несколько успешных атак, кое-какие части босса начнут отваливаться, и вскоре останется лишь центральное ядро и три щупальца, которые выпускают лазерные лучи, а центральное ядро может выполнять мощные прыжки, так что внимание и осторожность. Атакуйте, пока с боссом не будет покончено. Кстати, если займете позицию на верхней платформе рядом с большим квадратом, Легион будет как бы парить над вами, но преследовать не сможет, а вы можете тем временем отрубить ему пару нижних щупалец. Когда они свалятся, увидите центральное ядро под верхней раковиной. Именно в него и нужно атаковать. При этом он все равно будет летать над вами, правда, иногда попытается атаковать лазерными лучами, но пока твердо стоите на своей позиции, преследовать он вас не сможет.

Итак, когда с боссом будет покончено, возвращайткесь обратно, прыгайте по платформам, пройдите налево, возьмите High Mind Up, затем возвращайтесь обратно вниз, продвигайтесь до конца направо, возьмите душу Galamoth, вернитесь в комнату с платформами, продвигайтесь наверх, далее налево, отыщите настойку High Potion, сверните направо, возьмите золотое кольцо, возвращайтесь в комнату, где видели Yoko, далее налево...

— The Arena.

Пройдите налево, затем до упора наверх, сверните направо к телепортационному пункту, активируйте его, поворачивайте налево, прыгайте по платформам, поднимаясь наверх. Далее сверните налево на дорожку с факелом, прикончите монстров. Повернув налево, обнаружите Leavetain. Вернитесь в комнату со сломанным лифтом, поднимайтесь вверх, сверните направо, отыщите настойку, спускайтесь вниз до конца, затем до упора налево, спрыгните вниз, пройдите в дверь слева к пункту отгрузки, а затем отправляйтесь направо.

Здесь лифт и три комнаты, в которых найдете очень полезные предметы. Заглянув в первую комнату, прикончите нескольких Lubicants, уворачивайтесь от статуй, а затем нужно постараться здоровенным ша-

ром проломите стену в комнате. Забравшись в отверстие, найдете Olrox's Suit.

Во второй комнате обнаружите кучу голов медузы, шипов на полу и еще кое-каких врагов. На шипастом полу увидите выключатель. Его нужно нажать прежде, чем двинетесь дальше. Наградой будет Balmung.

В третьей комнате зайдите на платформу, и красные пятнышки появятся на колоннах. Они напоминают джойстики, так что вам нужно на D-pad нажать кнопку направления, соответствующего расположению красного пятнышка. Если ошибетесь, платформа будет уничтожена, и придется сразиться со скелетами, ну а затем начать все сначала. А в случае успеха найдете редчайшее кольцо Rare Ring, после чего спуститесь вниз, пройдите через синюю дверь и сразитесь с боссом.

— Босс Balore.

Как только войдете в комнату, тут же щелая стая мышей как бы сформирует гигантскую летучую мышь, но Balore буквально раздавит ее свое огромной ручищей. Атакуйте босса точно в глаз, уворачивайтесь от его мощных ударов. Если сумели добыть душу Lighting Doll, подойдите поближе к глазу и тут же атакуйте. Нанесете врагу серьезные повреждения. Внимательно следите за поведением соперника. Когда он откинет свои руки назад и откроет глаз, то тут же последует атака огненными лучами в землю, и на арене возникнут огненные колонны. Уворачивайтесь от них, старайтесь атаковать точно в глаз, и победа будет за вами. Ну а если догадаетесь использовать душу Medusa Head и атакуете точно в глаз, то можете вообще не получить никаких повреждений.

Пройдите в соседнюю комнату, возьмите душу гигантской летучей мыши Gaint Bat, возвращайтесь обратно.

Вернитесь в комнату с головой тигра, поднимайтесь наверх в форме летучей мыши, далее направо, хватайте черный плащ, возвращайтесь дальше на самый верх, сверните направо, возьмите 1000 долларов и возвращайтесь к телеортационному пункту. Помните комнату, где малыш bunny телепортировал вас ко входу в помещение? Так вот, возвращайтесь туда, подойдите к bunny и на этот раз убейте его, теперь это возможно, а он не сможет вас телепортировать.

Поднимайтесь вверх, возьмите Dainslef и древнюю книгу Ancient Book 2. Если ранее не взяли первую книгу, то сейчас самый подходящий момент отправиться в студию и забрать ее на узкой дорожке. Третья древняя книга находится в подземном резервуаре, и чтобы ее добыть, необходима душа гигантской летучей мыши.

Поднимайтесь вверх на два квадрата, вправо на шесть квадратов, вниз на четыре квадрата, а далее направо, пока не подниметесь на верхний этаж.

Теперь, когда вы находитесь в финальной фазе игры, совсем неплохо добыть Claimh Solais. Это, пожалуй, самое мощное оружие в игре, найдете его в запретной зоне Forbidden в комнате с большим кораблем. "Нырните" под корабль, используя душу Skula; разбейте левую стену и, забравшись в проход, най-

дете там это замечательное оружие.

— Top Floor.

На верхнем этаже превратитесь в летучую мышь и продвигайтесь наверх, пока не окажетесь в комнате с черепами на стенах, которые "загорятся" когда окажетесь возле них. Пройдите в верхнюю часть этой комнаты, сверните налево, расправьтесь с Cockatrice, спрыгните в отверстие, далее направо, прикончите железного голема. Это просто, если у вас есть Killer Mantle, в противном случае – беда. Разбейте правую стену, возьмите душу Hippogryph, выбирайтесь из отверстия обратно, снова превратитесь в летучую мышь. Отправляйтсь в верхний левый угол комнаты, где найдете Kaladbolg. Далее летите вправо, пока не обнаружите отверстие в потолке. Юркните в него, сверните налево, возьмите Mana Prism, спускайтесь вниз, летите направо в следующую комнату, вниз на один экран, вправо на один экран, к пункту отгрузки. Запомнив игру, возвращайтесь обратно, поднимайтесь наверх, пока не увидите рыцарские латы, держащие розовый меч. Тут же сверните направо, возьмите еще одну призму Mana и пройдите в комнату налево.

Примечание. В игре три концовки и мы обязательно подскажем вам, как их заполучить.

Первая концовка (нормальная). Пройдите налево и приготовьтесь сразиться с Graham.

— Финальный босс Graham.

Слабая точка – это голова босса. Вот и атакуйте ее всей соей мощью, остерегайтесь ответных атак, они способны нанести повреждения на 100 HP Когда выполните несколько успешных атак, босс телепортируется в центр комнаты и начнет выбрасывать лавовые шары по кругу. Пожалуй, это самая легкая часть боя, поскольку есть такие места, где можете укрыться от лавовых шаров, а когда проведете еще несколько мощных ударов, босс неожиданно заговорит "Я не могу поверить, но я еще не побежден. Ты не обладаешь силой Дракулы. Я тебя проучу" И тут же превратится в здоровенного монстра, бросится в атаку, пытаясь нанести удар рукой, в то время как из большого кольца в вас будут вылетать синие лучи. Легче всего расправиться с этим врагом, экипировав душу Lightning Doll и немедленно атаковать большое кольцо на голове у монстра, а когда его уничтожите, спокойно атакуйте прямо в голову.

Когда с боссом будет покончено, то как раз и сможете просмотреть первую, нормальную концовку.

Вторая, хорошая концовка.

Постарайтесь добыть души Flame Demon, Giant Bat и Succubus перед схваткой с финальным боссом. Когда они будут в вашем распоряжении, немедленно экипируйте их, сражайтесь как обычно, пока Graham Jones вновь не заговорит: "Я не могу поверить в это. Как вы овладели таким могуществом?"

Soma Vruz: "Что вы имеете ввиду под словом Могущество?"

Graham Jones: "Я Дракула, а вы не Дракула"

Продолжите сражение, убейте его как обычно. Теперь вы как раз стали Дракулой. Не забывайте, что нужно обязательно взять новую тунику Дракулы, а также душу Black

9 Зак. 701

Panther, разбив очередную сверкающую штуку. После этого возвращайтесь в плавающие сады. Помните там была черная дверь? Теперь она открыта. Войдите в нее и приготовьтесь сразиться с еще одним боссом...

— Босс Belmont.

Вот это противник, так противник. Сам Ritcher Belmont. В его арсенале многочисленные атаки, боевые приемы, так что одержать победу будет нелегко. Причем в любом случае без настоек и Mind Ups не обойтись. В принципе, стратегия очень проста. Используйте душу огненного демона Flame Demon, уворачивайтесь от атак, старайтесь сохранять дистанцию, не приближайтесь к противнику, а когда уровень HP или MP снизится, используйте призмы Mana и супернастойки. Желаем вам удачи.

Одержав победу, пройдите налево и увидите, как Soma телепортируется в какую-то черную дыру. Сверните налево к пункту отгрузки. Запомнив игру, трансформируйтесь в летучую мышь и вверх.

— Chaotic Realm.

Поднимайтесь вверх, войдите в дверь слева, возьмите Mana Prisma, поднимайтесь двльше, а затем сверните до конца налево, по пути убивая всех монстров. Идите дальше и увидите два пункта отгрузки. Если хотите, запомните игру, а затем пройдите через сверкающую зеленую дверь, за которой вас поджидает еще один финальный босс.

— Босс Chaos.

В первой своей фазе босс состоит из трех статуй, "присоединенных" к колесу, причем первым делом вы лишитесь всех с таким трудом добытых душ. Желтая статуя будет выкачивать ваши магические очки, красная атакует тремя алмазами, а синяя также дремать не будет. Первым делом атакуйте эти статуи и через некоторое время, в случае успешных действий, босс перейдет во вторую форму, и дышать станет заметно легче. На этот раз четыре глаза расположены в каждом из углов, черная сфера посередине, а гигантский скелет змеи движется по комнате, приводя буквально в ужас. Однако, если не впадете в панику и атакуете черный орб, то и одержите победу.

Одержав победу заработаете отличную концовку.

Третья концовка плохая.

Вы проигрываете сражение с Chaos и оказываетесь в комнате, где сражались с Graham. Появляется Julius. Он пришел сюда, чтобы выполнить свое обещание – убить вас.

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



Год 1830. В древнем замке на окраинах австрийской империи Камилла, одна из приспешниц Дракулы, начинает специальный ритуал реинкарнации, намереваясь оживить лорда Дракулу, вернуть его к жизни, с тем, чтобы он объединил все силы тьмы, и тогда на Земле разразится страшный хаос.

Охотник на вампиров по имени Морис и два его помощника Натан и Хью, почувствовали какой-то странный дисбаланс в природе и решили любой ценой предотвратить оживление Дракулы. Отвратительный монстр никогда не должен вернуться на землю. Однако, они опоздали и не смогли помешать завершению ритуала реинкарнации. Дракула, используя свои магические возможности, заключил Мориса в тюрьму, а Натана и Хью отправил на кладбище под своим дьявольским замком. И теперь эти двое начинают поиски прохода через замок для того, чтобы разделаться с Дракулой и освободить своего старшего товарища.

* *Управление.*

Кнопки на D-pad – передвижение, выбор опций.

Кнопка **Start** – Пауза в игре, вход в субменю.

Кнопка **A** – Прыжок, поддверждение выбора опций на экранах меню.

Кнопка **DOWN + A** – скольжение, падение сквозь тонкие карнизы.

Кнопка **B** – атака стандартным оружием, отмена выбора на экранах меню.

Кнопка **UP + B** – использование имеющегося вторичного оружия.

Кнопка **L** – Использование выбранной способности DSS Card.

Кнопка **Select** – Просмотр карты по ходу игры.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Вступление.

Как только начнется игра, сможете ознакомиться с историей Дракулы, а также получите кое-какую полезную информацию об игре. Действие начинается с того, что вы видите девицу по имени Камилла, которая с помощью ритуала реинкарнации оживляет Дракулу, и тут же появляется трое мужчин, о которых мы уже говорили.

С начала игры Вы получаете управление над Натаном. Первым делом продвигайтесь направо, спрыгните в следующую зону, продолжайте спрыгивать вниз по карнизу, по пути прикончите Skeleton Bombers для того, чтобы заработать поболь-

ше опытных очков очков, а может быть даже в случае удачи заполучить Salamander DSS Card. Когда окажетесь в самом низу, сверните направо и войдете в катакомбы.

— Catacomb.

Сверните направо, расправьтесь с несколькими Skeleton Bomber, а также с летучимы мышами и костяными головами, которых обнаружите на потолке. Спускайтесь по склону, сверните налево, прикончите еще нескольких врагов, в том числе и ядовитого червя, засевшего на потолке. Дотрагиваться до него нельзя, тут же получите отравление. Соскользните, нажав кнопки **DOWN + A**, на землю; продвигайтесь налево, идите на верхний карниз, снова налево и, когда войдете в комнату, нажмите кнопку, стоя под гигантским орбом. Восстановите свое здоровье, а заодно, запомните игру. Выйдите из комнаты, сверните направо, уничтрожайте врагов, пока не повысите свой уровень, а если перебьете несколько костяных голов, то можете даже заполучить карту Mercury DSS Card. Если к этому моменту у вас будет две карты (про одну мы упомянали выше), то сможете выполнить первую комбинацию. Двигайтесь дальше налево, спуститесь вниз, врежьте по факелу на стене, получите нож. Чтобы использовать его, удерживайте кнопку **UP** и нажмите кнопку **B**. Будьте осторожны, поскольку вы потеряете сердце каждый раз, когда метнете нож. Ну а пока продвигайтесь направо в следующую комнату.

Идите направо и встретите очень крутого летающего врага, это земной демон. Подпрыгните, атакуйте его хлыстом, одновременно прыгая, чтобы увернуться от его землетрясущих атак. Действуя таким образом, одержите победу. Пройдите до конца направо, найдете специальные башмаки Dash Boots. Чтобы воспользоваться ими, нажмите кнопку **LEFT** или **RIGHT** дважды, вернитесь чуть назад, прыгните на карниз, как бы висящий в воздухе; перебейте летучих мышей, заберитесь на второй карниз, а затем разгонитесь и прыгайте вправо. Проследуйте по дорожке направо, прибейте еще нескольких летучих мышей и выйдите в следующую комнату через дверь. Далее идите направо, уничтожайте по пути скелетов, зомби и ядовитых червей. Таким образом сможете повысить свой уровень, а кроме того, приобрете отличный опыт. Собирайте любые предметы, которые они обронят; экипируйте их и продвигайтесь направо в следующую комнату. Иногда вы можете получить "Хлопковые Одежды" или магическую перчатку. Войдя в комнату, сверните направо, спрыгните на землю, перебегите направо в следующую зону, двигайтесь в этом направлении, прибейте земного демона, затем сверните направо, соскользните через нижний поход, возьмите Heart Max Increase.

Выскользните обратно из этой комнаты, продвигайтесь налево и в следующем помещении пройдите налево, прыгните вверх на карниз, как бы висящий в воздухе, разделайтсь с врагами, соберите любые предметы, которые они обронят, затем разгон и прыжок к следующей паре карнизов, а с них на платформу в левой части комнаты, на которой стоит враг Прикончив его, врежьте по стене своим

хлыстом. Обнаружите проход в секретную комнату. Войдите в нее, расправьтесь с врагом, хватайте power-up, выйдите из этой комнаты, пройдите направо, снова разбег и прыжок на карниз, висящий в воздухе. Перебирайтесь к карнизу пряом в противоположной части комнаты, расправьтесь с врагом и перейдите в соседнее помещение. Здесь, уничтожив противников, спускайтесь вниз, затем соскользните вправо под низкий проход, поднимайтесь в верхнюю часть этой комнаты, отыщите наверху совершенно необходимый power-up (HP Max Increase) и спускайтесь обратно вниз. Соскользните через проход, затем наверх и вон из этой комнаты. Идите налево, разгонитесь, прыгните по нескольким плавающим карнизам, далее перескочите на карниз на правой стене, пройдите по нему направо в следующую комнату, где можете восстановить здоровье и запомнить игру, а затем покиньте помещение, продвигайтесьь в верхнюю часть этой комнаты, разгоняясь и прыгая с платформы на платформу. Пока ни в коем случае не прыгайте в отверстие в потолке. Затем прыгните к левому карнизу, далее налево, перебейте бесчисленное количество духов и возьмите бутылочку MP Max Increase.

Покиньте комнату, прыгните через отверстие в потолке в новую комнату, удерживайте кнопку **RIGHT** во время прыжка, чтобы приземлиться на карнизе. Как только попадете в комнату, продвигайтесь до конца направо, уничтожайте по пути различных врагов. В конце найдете бутылочку MP Max Increase и возвращайтесь обратно налево, двигайтесь дальше влево до упора, прыжком с разбега перескочите через яму и снова налево. Поднимитесь вверх по небольшому склону, прыгайте на плавающий карниз, расправьтесь с очередным врагом, перескочите на следующий карниз, а затем соскользните через узкий проход в соседнюю комнату. Перейдите на левую сторону, прыгайте с платформы, чтобы попасть в нижнюю часть этой зоны. Обязательно уничтожьте факелы на стенах, продвигаясь вдоль левой стороны комнаты. В результате получите топор, который и сможете использовать вместо ножа. Клгда окажетесь на самом нижнем карнизе левой части комнаты, сверните налево, перейдите в соседнюю, прикончите врага, хватайте бутылочку HP, выйдите из комнаты, пройдите на другую сторону следующего большого помещения, перейдите в соседнюю комнату, здесь запрыгните на верхнюю платформу и проскользните под стеной, затем сверните направо и в следующую комнату.

Пройдите на противоположную сторону, войдете в помещение с пунктом отгрузки. Воспользуйтесьь картой, если не сможете отыскать эту комнату; она красного цвета. Запомнив игру, выйдите отсюда, поднимитесь в верхнюю часть следующей комнаты, прыгните в отверстие в потолке, приземлитесь на карнизе справа, сверните направо, запрыгните на нижний карниз, затем, прыгая по карнизам, доберитесь до верхнего, сверните налево, прикончите нескольких врагов. Продвигайтесь дальше в следующую комнату, там сверните налево, спуститесь вниз, расправьтесь с несколькими врагами, а свернув нелево, прибейте не-

скольких скелетов. Прыгайте вверх по карнизам, пока не окажетесь на самом верхнем, а оттуда с разбега прыгните влево, чтобы добраться до комнаты, расположенной в левом углу. Запомните игру, выйдите отсюда, спускайтесь вниз, налево, в следующую комнату, далее вниз. Приземлитесь на карнизе как раз под входом в эту комнату, сверните направо, войдите в следующую комнату, прикончите скелета, хватайте бутылочку, выйдите из комнаты, спускайтесь вниз. По пути перебейте летающих гремлинов и, когда окажетесь внизу, пройдите налево, запрыгните на верхнюю платформу, снова налево и в соседнее помещение.

Идите налево, уничтожайте мумий и гробы. Причем мумии будут появляться вновь и вновь, пока не уничтожите все плавающие гробы, об этом не следует забывать. Прдвигайтесь до конца налево, уничтожьте факел в воздухе, получите святую воду. Это достойная замена топору, и поскольку дальше пройти нельзя, отправляйтесь направо, вернитесь в предыдущую комнату, поднимайтесь верх по карнизам, уничтожая гремлинов и скелетов; заберитесь на первый карниз слева приблизательно на полпути, войдите в комнату. Здесь нужно будет перебить врагов, а в конце помещения найдете бутылочку MP. Возвращайтесь направо, выйдите из комнаты и продвигайтесь вверх. Далее через дверь и попадете в комнату, где сразитесь с боссом. Сверните налево и встретите Цербера. Это первый босс. Он не очень силен. Одержав победу, сверните налево, войдите в следующую комнату, далее налево, обязательно возьмите двойной магический предмет, который позволит вам выполнять два последовательных прыжка, не касаясь земли.

Возвращайтесь в предыдущую комнату, пройдите в следующее помещение, спрыгните вниз, налево в очередную комнату, далее до конца налево, по пути расправляясь с мумиями и гробами, а в конце выполняйте двойные прыжки, прыгайте на верхние карнизы и доберетесь до самого верха. Подпрыгните, врежьте хлыстом по правой стенке, обнаружите проход в секретную комнату. Войдите в нее, перебейте мумий и гробы, хватайте бутылочку HP, выйдите из комнаты, двойным прыжком налево заскочите на верхний карниз, дальше через дверь...

— Abyss Stairway.

Как только войдете, спрыгните вниз в следующую зону, далее налево, прыжком на другую сторону, затем обратно вверх к лестнице Abyss Stairway, находящийся на другой стороне центральной стены. Сверните налево и начинайте прыгать вверх к плавающим карнизам. Когда окажетесь на второй центральной платформе, двойной прыжок вправо, долбаните хлыстом по стене, обнаружите проход в секретную комнату. Войдите в нее, расправьтесь с врагами, хватайте бутылочку HP, покиньте комнату, продвигайтесь вверх, пока не доберетесь до карниза справа, на котором засел враг. Прикончив его, перейдите в соседнюю комнату, далее направо на первую плавающую платформу, прыгайте сквозь нее, приземлитесь на платформе внизу. Далее прыгайте налево на маленький карниз, войдите в комнату, прикончите скелета,

возьмите HP, покиньте помещение, прыгайте вниз в следующую зону, затем прыжком налево на противоположную сторону и продвигайтесь в верхнюю часть левой половины этой комнаты. Вместо того, чтобы отправиться направо по карнизу, на котором находится Axe Armor, продвигайтесь вверх в следующую комнату, где двойным прыжком наверх по карнизам, разделайтесь по пути с костяными головами, не обращайте внимания на перввую дверь справа, прыгните на плавающий серый блок и быстренько с него перескочите на верхний карниз, поскольку блок разрушится буквально у вас под ногами.

Пройдвигайтесь наверх, войдите в следующую комнату справа, где сможете восстановиться и запомнить игру. Покиньте комнату, продолжайте ьсвое путешествие вверх по этой комнате. Войдите в следующую комнату справа, поскольку вверх уже некуда; дальше вновь продвигайтесь наверх, по пути уничтожайте скелетов и гремлинов, а когда подойдете к развилке, где одна дорога ведет наверх, а другая направо. Через дверь пока не проходите. Вместо этого переберитесь на следующий верхний карниз. Там налево, долбаните по стене своим хлыстом, обнаружите проход, войдите в него, прикончите скелета, возьмите Hearts, покиньте комнату, продолжите подъем, пока не доберетесь до зала, где проводят аудиенции.

– Audience Room.

Как только войдете сюда, поднимитесь наверх, затем направо, прыгайте на верхний карниз слева, с него прыгайте по серым платформам. Как можно быстрее постарайтесь забраться наверх, затем, свернув налево, расправьтесь с Axe Armor прежде, чем отправиться в соседнюю комнату, где нужно будет спуститься вниз, по пути прибив нескольких скелетов. При первой возможности сверните налево, дальше по левой дорожке, вверх по карнизам и, когда окажетесь на самом верхнем карнизе в левом углу комнаты, хлыстом долбаните по стене, обнаружите проход в секретную зону, войдите туда, возмите Hearts. После того, как разделаетесь со скелетом, покиньте комнату, идите направо, прибейте еще нескольких скелетов, дальше через дверь в соседнее помещение, направо. Прикончите нескольких врагов и на развилке пройдите на среднюю дорожку в соседнюю комнату. Там восстановите здоровье и запомните игру.

Выйдите из комнаты, прыгайте на верхний карниз, дальше на следующий карниз. С него прыгайте к стене, долбаните хлысом, обнаружите проход в соседнюю зону, где, прикончив врага, возьмите бутылочку MP, выйдите из комнаты, идите направо в следующее помещение, дальше по дороге вниз, направо. В конце увидите яму, через которую запросто перепрыгните, если захотите. Просто нужно как следует разбежаться, а потом сделать двойной прыжок. Ну а если рухнете вних, то проследуйте по юго-западной дорожке в следующую комнату, с которой вы уже знакомы.

В случае успеха продвигайтесь в соседннюю комнату, расправьтесь с Axe Armor, хватайте бутылочку MP. Выйдите из комнаты налево, но на этот раз спрыгните в яму. Призем-

лившись, идитет направо, возьмите Hearts, дальше возвращайтесь влево, спускайтесь по карнизам в самый низ, по пути разберйтесь со скелетами и, когда окажетесь на самом дне, сверните чуть влево, остерегайтесь атаки электрического скелета, равно и других врагов. Перейдите в следующую комнату, прыгните вверх по нескольким карнизам, чтобы добраться до середины комнаты; затем перейдите в помещение справа, запомните игру, продолжите подъем в верхнюю часть комнаты, а там сверните направо в соседнее помещение.

На этот раз идите направо. запрыгните на верхнюю платформу, проследуйте вверх по дорожке, перебейте нескольких врагов, затем сверните налево, перескочите на соседний карниз. Поднимайтесь в верхнюю часть этой комнаты, а там прыгайте вверх в следующую зону.

— Outer Wall.

Продвигайтесь направо, двойным прыжком заскочите на первую колонну, прикончите врагов. Продолжайте дальше прыгать по колоннам, а как только окажетесь на последней (их всего 4), спрыгните вправо, приземлитесь внизу на землю, а оттуда отправляйтесь направо почти к самой стене, по пути уничтожая врагов. Удерживайте кнопку В, чтобы задействовать свой хлыст. В результате в земле обнаружите секретный проход, спрыгните в него. В комнате пройдите направо, разделайтесь с Axe Armor и скелетом, возьмите "усилитель" Hearts, возвращайтесь обратно налево, выйдите из этой комнаты, пройдите налево до конца, разберитесь по дороге с различными скелетами и когда дальше пройти будет невозможно, выполните двойной прыжок, заскочите на первую колонну, перебейте врагов и дальше прыгайте по колоннам обратно на противоположную сторону комнаты. В конце взбериесь на карниз, далее направо в соседнюю зону.

Снова попрыгайте по колоннам, уничтожайте встреченных врагов, и когда заберетесь на самую верхнюю колонну, то увидите, что Brain Floats как раз прямо над вам. Очень эффектно использовать комбинацию Mercury / Serpent DSS, чтобы замораживать подобных плавающих врагов ударом своего хлыста, а затем их можно использовать, как ступеньки, и подняться по-настоящему высоко, не на первый карниз слева, а еще дальше вверх. Оттуда выполните двойной прыжок, чтобы перескочить на верхний карниз, сверните направо, перебейте скелетов, далее вновь направо, спрыгните последовательно с двух карнизов, продвигайтесь направо, Двойным прыжком заскочите на колонну после того, как прикончите монстра, стоящего на ней. Возьмите бутылочку HP, возвращайтесь на самую высокую платформу, далее налево, вниз в яму и снова вниз, пока не окажетесь на земле. Возвращайтесь к одной из колонн и на этот раз прыгайте по этим колоннам направо до конца, дальше врежьте хлыстом по факелу и получите нож, хотя непонятно, зачем он нужен. Можете сразу спрыгнуть в яму и вернуться обратно...

— Audience Room.

В этой комнате спускайтесь вниз, направо, затем вниз на нижний карниз, далее налево, снова вниз, а там уже разбегитесь, двойным прыжком

сиганите влево на следующую высокую платформу, перебейте врагов, поднимитесь наверх, сверните налево в соседнюю комнату. Это телепортационный пункт. Запомните это место, оно вам очень понадобится чуть позже, конечно, если разберетесь как пользоваться телепортером. Войдите в комнату, встаньте прямо посредине, нажмите кнопку UP и телепортируйтесь куда-нибудь. Кстати, открытые телепортационные комнаты отмечены как желтые комнаты на экране карты. В любом случае используйте этот телепортал, чтобы отправиться к следующему телепорталу в комнате Audience. Перейдя в другой конец помещения, сверните направо в соседнюю комнату, запрыгните на выключатель. Барьер справа взорвется, и можно будет пройти дальше, но пока что вернитесь в предыдущую комнату и телепортируйтесь к следующему телепорталу. Когда окажетесь там, выйдите из комнаты. пройдите направо, спрыгните в нижнюю зону, снова направо. Двойным прыжком заскочите на верхний карниз и до конца направо. Далее возникнет выбор. Можно перескочить на следующий карниз или спуститься вниз.Так вот, вниз не спускайтесь. прыгайте на карниз, перейдите в следующую комнату, возьмите бутылочку MP, выйдите из помещения, сверните налево, вниз, двойной прыжок вправо, чтобы оказаться в очередной комнате, где восстановите здоровье, запомните игру, а затем отправитесь дальше.

Идите влево до конца комнаты, прикончите врагов, а в конце помещения найдете бутылочку MP. Продвигайтесь вправо до конца, практически к месту старта, и далее в этом же направлении в соседнее помещение. Спрыгните на карниз прямо под собой, а с него прыжком к левой стене. Когда приземлитесь на следующей платформе, врежьте хлыстом по стене, обнаружите проход в секретную комнату. Пройдите в нее, перебейте врагов, возьмите еще одну бутылочку MP, продвигайтесь обратно направо, выйдите из комнаты, прыгните вниз по карнизу, пока не окажетесь на самом дне, здесь направо. Прикончите врагов, которые обрушатся на вас сверху; далее двойным прыжком на верхнюю платформу, затем еще через две платформы. Поднимайтесь наверх, сверните направо, возьмите Heart, спрыгните вниз, пройдите жо конца влево, попадете в следующую комнату, дале вновь налево до упора. По пути расправьтесь с врагами и, когда доберетесь до левой стены, подпрыгните, нанесите удар хлыстом. Еще одна секретная комната. Войдите в нее, прикончите Axe Armor, получите очередную бутылочку HP Больше здесь делать нечего.

Вернувшись в предыдущую комнату, двойным прыжком прыгайте по карнизам, продвигайтесь влево до конца в следующее помещение налево, в нижнюю часть комнаты. Сверните направо, перейдите в соседнее помещение, запомните игру, поправьте здоровье, отправляйтесь дальше, сверните налево, разберитесь с врагами, прыгайте вверх по карнизам и, когда окажетесь на самом верху, немедленно прыгайте с платформы на платформу прежде, чем они обрушатся у вас под ногами. Когда окажетесь на верхнем левом карнизе, двойным прыжком пе-

рескочите на более высокий карниз. Расправьтесь с Devi Towers, прыгните на следующую платформу, далее направо, хлыстом атакуйте факел на стене, получите вторичное оружие – топор. Далее налево, соскочите на нижний карниз, спускайтесь вниз, налево в следующую комнату, снова налево и встретите Necromancer. Он сообщит, что Мастер захвачен и содержится в заточении, затем бртосится в атаку. Одержав победу над этим боссом, сверните налево в соседнее помещение, где обнаружите очень важный предмет Tackle Magic и сможете толкать предметы, нажав кнопку R во время движения вперед.

Отправляйтесь обратно, пройдите через комнату, где сражались с боссом; далее направо, прыгайте в самый низ этой большой комнаты, а оттуда запрыгните на карниз, идите налево в следующее помещение, снова налево, разберитесь с врагами, используйте вновь приобретенную способность Tackle, чтобы толкнуть и разрушить растреснутый блок, стоящий у вас на пути. Налево и дальше через комнату, убивайте врагов, разрушайте блоки, доберитесь до конца, перейдите в соседнюю комнату, двойным прыжком перескакивайте с платформы на платформу, пройдите налево через всю комнату, перебейте врагов, далее через дверь в соседнее помещение, спускайтесь вниз, пока не подойдете к первой дорожке, ведущей влево. Сверните на нее, поднимитесь вверх на пару карнизов, далее налево через дверь в соседнюю зону, снова налево, разрушьте блоки, пройдите через комнату, прикочните врагов, которые иногда роняют очень полезные предметы. Двигайтесь дальше налево до конца через всю комнату, по пути ликвидируйте врагов, сверните на дорожку, ведущую вверх направо, и войдете в башню.

– Machine Tower.

Пройдя в башню, сверните налево, прикончите лучников, далее до конца налево, запрыгните на движущуюся платформу, когда она приблизится. Езжайте на ней в самую верхнюю точку. Затем двойными прыжками с карниза на карниз поднимитесь наверх, ликвидируйте врагов. На самом верху возьмите Hearts, а затем спрыгните на карниз внизу, разбейте Tackle, чтобы пройти дальше, спрыгните на нижний карниз, дальше прыгайте по подвижным платформам к карнизу, находящемуся с противоположной стороны. Спуститесь вниз направо, войдите в комнату, восстановите уровень HP и MP, возвращайтесь в предыдущую комнату. Прыгайте на движущуюся платформу слева, двойным прыжком перескочите на карниз в противоположной стороне комнаты; дождитесь, когда следующая платформа наверху спустится вниз, езжайте на ней вверх, перескочите на карниз справа, врежьте хлыстом по факелу и получите еще одно вторичное оружие Stopwatch, которое позволяет вам "замораживать" врагов на 10 секунд, правда, при этом расходуется сразу 20 сердец. Остерегайтесь голов медузы, они могут превратить вас в камень. Если захотите "вырваться", поочередно нажимайте кнопки **LEFT** и **RIGHT**, сверните направо в соседнюю комнату, далее направо, спрыгните в нижнюю часть этой зоны и обнаружите бутылочку HP.

Прыгайте вверх по движущимся

платформам и, оказавшись в верхней части комнаты, пройдите налево, перебейте врагов, разрушьте блок, продвигайтесь налево в следующее помещение. Разбегитесь, двойным прыжком перескочите на подвижную платформу слева. На ней подъедете к паре движущихся платформ чуть выше, продолжайте подъем, прыгая с платформы на платформу, а когда окажетесь наверху, перескочите на карниз слева, прикончите лучника, хлыстом атакуйте стену, обнаружите секретный проход. Войдите в комнату, возьмите бутылочку MP, расправьтесь с новым врагом Heat Shade. Возможно он обронит ценную карту Jupiter DSS, ну а в противном случае выйдите из комнаты, снова вернитесь, в очередной раз прибейте врага и действуйте так до тех пор, пока не получите нужную карту. Кстати, за победу получите кучу опытных очков и отлично потренируетесь. Добыв карту, покиньте комнату, доберитесь до правого карниза, используя движущуюся платформу в центре комнаты. Оттуда поднимайтесь вверх, двойным прыжком перескочите в соседнюю зону, прыжками доберитесь до верхней части этого помещения, сверните налево на движущуюся платформу, прикончите врага, пройдите чуть дальше, прикончите еще одного монстра, запрыгните на движущуюся платформу, а с нее на платформу, движущуюся вверх и вниз, как только она к вам приблизится. Поднявшись на платформе наверх, перескочите на другую платформу, перемещающуюся слева направо. С нее прыгните на левый карниз, войдите в комнату, запомните игру, восстановитесь, а затем прыгайте на следующую платформу, движущуюся наверх. С нее двойным прыжком перескочите на левый карниз. Будьте осторожны, потолок электрофицирован. Прикончите лучника, поднимайтесь наверх, направо. Выйдя из комнаты прыгайте на движущуюся платформу справа, остерегайтесь летающих голов медузы, заберитесь на карниз в дальней правой части комнаты, а оттуда соскользните через узкий проход в соседнюю комнату, спрыгните на землю, прикончите демона, который тут же появится, как чертик из табакерки. Прыгайте вправо, дальше к следующему карнизу, прибейте скелета, подойдите к стене в углу, врежьте хлыстом, обнаружите секретный проход. Войдите в комнату, расправьтесь с лучником, возьмите бутылочку HP, покиньте комнату, спускайтесь вниз через большущее помещение. Уничтожайте врагов, а когда окажетесь в самом низу, прибейте еще одного демона, заберитесь на движущуюся платформу, продвигайтесь налево и вверх, прыгая по платформам. Когда окажетесь на самом верхнем карнизе, пройдите налево в соседнюю комнату, расправьтесь с новым врагом, возьмите бутылочку HP. Кстати, от этого врага можно заполучить в случае удачи карточку Cockatrice DSS, так что если с первого раза не получится, выйдите из комнаты и вновь войдите, прикочните монстра и повторяйте эту процедуру до тех пор, пока не добудете драгоценную карточку. Кстати, это прекрасный способ набрать побольше опытных очков. Тренируйтесь, не жалейте на это времени. Заработав карточку, покиньте комнату, прыгайте вниз по движущимся платформам. Спустившись, сверните налево и со-

скользните в следующее помещение.

Продвигайтесь до конца налево, затем вверх по движущимся платформам в большую секцию этой комнаты. Поднимитесь в верхнюю левую часть помещения, прыгая с платформы на платформу; затем катите на верхней левой платформе влево, присядьте на корточки, поскольку потолок электрофицирован. Добравшись до конца, перескочите на карниз, хлыстом врежьте по стене, обнаружите проход в секретную комнату. Войдите в нее, спуститесь вниз, прикончите очередного врагаг, возьмите усилитель Hearts и поднимайтась наверх. Выйдите из комнаты, спрыгните на нижний карниз, далее направо на движущиеся платформы, но на этот раз вам нужно добраться до нижней правой зоны этой комнаты, а там свернуть направо в следующее помещение. Вновь направо, спрыгните в нижнюю зону, перебейте врагов, продвигайтесь направо, разбейте по пути блок. На противоположной стороне разделайтесь с лучником, а затем вдойным прыжком заскочите на верхний карниз, войдите в комнату справа, прикончите врага, возьмите MP. Больше здесь делать нечего.

Продвигайтесь налево вверх по дорожке, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, разбейте блок справа, перескочите на следующий карниз. Прыгайте вверх и налево, разбейте очередной блок, сверните налево, разберитесь с врагом. Прыгайте вверх и налево, вниз и налево, окажетесь в следующей комнате, пройдите налево до конца, перебейте врагов,возьмите в конце Hearts, возвращайтсь в предыдущую комнату, далее направо, спрыгните в нижнюю часть комнаты, перебейте врагов, пройдите вправо, разбейте первый блок, поднимитесь по паре карнизов, разбейте еще один блок, а оттуда прыгайте к следующей паре карнизов и где-то на полпути к блоку к стене слева. Разбивать его не надо (используйте, как ступеньку) и с него двойным прыжком заскочите на верхний карниз. Прикончите врага, соскочите на блок на карнизе, на котором вы находитесь, и с него двойным прыжком на верхний каниз. Продвигайтесь влево в следующую очень длинную комнату. Пройдите по ней налево до конца, перебейте врагов, обратите особое внимание на монстров Earth Armor, а у развилки спуститесь по нижней дорожке в следующую комнату, где запомните игру и восстановите MP.

Выйдите из комнаты, пройдите по верхней дорожке в следующее помещение, далее через комнату, уничтожая врагов. Поднявшись вверх, пройдите направо к стене, прыгните, хлыстом ударьте по стене, обнаружите проход в секретную комнату, войдите в нее, возьмите MP, ударьте хлыстом по факелу и получите вторичное оружие, которым можете заменить любое имеющееся у вас оружие. Выйдите из комнаты, спускайтесь вниз, направо. По пути уничтожайте всех врагов, а в конце пройдите через большую синюю дверь в следующую комнату. Там сверните направо и встретите железного голема. Это очередной босс. После победы в комнату вбежит Хуг, поговорите с ним, и он убежит снова, а вы отправляйтесь направо в соседнее помещение. В конце дороги возьмите магические ботинки (Kick Boots). Теперь, прыгнув прямо в стену, нажмите

кнопку R, оттолкнетесь ногой от стены и сможете запрыгнуть в ранее недоступные места.

Возвращайтесь в комнату перед местом схватки с боссом, перебейте врагов, сверните налево, разрушьте блок, спрыгните в следующую зону, спускайтесь вниз, налево в комнату с пунктом отгрузки. Запомните игру, поправьте здоровье и уровень магии, выйдите отсюда и идите направо, уничтожайте врагов. через дверь пройдите в соседнюю комнату, сверните направо, ликвидируйте врагов, продвигайтесь направо вниз по двум карнизам, затем снова направо и через дверь, в которую прошли ранее, снова попадете в...

— Audience Room.

Сразу же сверните направо, используйте способность Kick Boots, чтобы запрыгнуть в верхнюю зону, далее налево, вверх направо. Уничтожьте врагов, пройдите до конца направо, затем вниз, прыгайте по карнизам, расправляйтесь по пути с гаргульями, а когда окажетесь внизу, пройдите в следующую комнату, продвигайтесь дальше вниз, попадете уже в знакомую территорию. Здесь сверните налево, войдите в комнату. Если хотите поправить здоровье, вначале следуйте направо, пройдите в комнату с пунктом отгрузки, а когда перейдете в следующую комнату, идите налево вниз, по этому помещению, перебейте скелетов, внизу сверните направо, поднимитесь по нескольким карнизам и в очередной комнате сверните направо, прыгайте в самый низ и попадете в...

— Abyss Stairway.

В этой зоне спускайтесь по карнизам, спускайтесь в правую часть комнаты и вместо того, чтобы пройти в дверь, прыгните, оттолкнитесь ногой от стены, чтобы взлететь вверх, там увидите еще одну дверь. Пройдите через нее и попадете во внутренний коридор.

— Eternal Corridor.

Отправляйтесь направо, прикончите гигантского быка, а также эктоплазму, летающую в воздухе. Двигайтесь направо до конца этой комнаты, войдите в следующее помещение, сверните направо, прикончите огненного демона, за что получите кучу опытных очков, так что нужно обязательно быть в отличной форме, чтобы одержать победу. Идите направо, перебейте нескольких рыцарей-скелетов, войдите в следующую комнату, здесь расправьтесь с врагами. Победив этих монстров, перейдите в следующую комнату, пройдите через нее. По пути прикончите еще нескольких монстров и до конца направо в следующую комнату. Здесь значительно безопаснее. Идите направо, спрыгните в нижнюю зону, дальше снова направо, хлыстом врежьте по стене, чтобы обнаружить секретную комнату. Войдите в нее, расправьтесь с врагами и хватайте Hearts. Выйдя отсюда, сверните налево, прыгните, оттолкнитесь ногой от стены, чтобы запрыгнуть наверх. и сверните направо, перебейте врагов. На развилке сверните на нижнюю дорожку, войдите в комнату справа и обнаружите новый телепортационный пункт. Запомните его расположение, но пользоваться им пока не нужно. Продвигайтесь дальше вниз через главную комнату. По пути вначале прибейте нескольких врагов. Внизу подойдите к левой стене, выполните

двойной прыжок, нанесите удар хлыстом по стене. Откроется проход в секретную комнату, пройдите в него, разделайтсь с врагом, возьмите HP, возвращайтесь обратно, продвигайтесь дальше вперед, выполняя двойные прыжки. Одновременно перебейте скелетов и, когда подниметесь на самый верх, найдете Hearts. Спускайтесь по карнизу, сверните направо, прибейте нескольких вурдалаков, далее направо, вверх по карнизу. Снова в верхнюю часть комнаты, а затем через дверь направо попадете в башню часовни.

— Chapel Tower.

В часовне сверните направо, перебейте врагов. Они на этот раз не так сильны, как ранее. Двигайтесь направо, уничтожайте врагов по пути и, как только увидите отверстите в потолке, подпрыгните и заберитесь в комнату. Остерегайтесь монстра, который атакует вас, как только появитесь в комнате. Сверните на дорогу направо, перейдите в соседнюю команту, где сможете запомнить игру и восстановить здоровье. Выйдя из комнаты, сверните налево, двойным прыжком, заскочите на верхний карниз, далее налево, прыгните на следующий карниз, затем вверх по лестнице, снова прыжок на верхний карниз, направо. Прибейте монстров, двигайтесь дальше направо и двойным прыжком перепрыгните на очередной карниз. Разбегитесь, двойной прыжок влево на карниз, прибейте здесь нескольких врагов, далее налево, вверх по лестнице, нанесите хлыстом удар по стене, перейдите в секретную комнату, здесь уничтожьте гиену, возьмите бутылочку MP, выйдите из комнаты, сверните направо, прыгайте на соседний карниз, расправьтесь с врагами, продвигаясь направо. Двойными прыжками с карниза на карниз поднимитесь в верхнюю часть комнаты, пройдите налево до конца в соседнее помещение, дальше налево вниз. Остерегайтесь вурдалаков, выскакивающих из земли, а прикончив их, пройдите налево до конца, используйте комбинацию Mercury/ Serpent DSS, заморозьте "плавающие мозги", прыгайте на них, как на на платформочки, поднимайтесь наверх через комнату. С последних "мозгов" выполните двойной прыжок, заскочите на карниз и поднимайтесь вверх, отталкиваясь руками от стены, и на самом верху найдете Hearts. Хватайте его, потом спускайтесь снова на землю, сверните направо по направлению к выходу из комнаты. Однако, покидать помещение рано. Прыгните вверх, оттолкнитесь от стены, запрыгните на верхний карниз, поднимайтесь еще выше, останавливайтесь только для того, чтобы расправиться с врагами на карнизе. Забравшись на самый верх, сверните налево, прикончите демона, возьмите поблизости бутылочку MP, затем возвращайтесь обратно направо. Прыжками спуститесь в самый низ, сверните направо, покиньте комнату, далее вновь направо, вверх по ступенькам, двойной прыжок, и вы в следующей комнате.

Сверните направо, уничтожьте Bloody Sword, двойным прыжком заскочите на соседний карниз, а затем влево на следующий. Продвигайтесь налево, перебейте Кровавых Мечей, поскольку таким образом можно заполучить карточку Mars DSS, если,

конечно, у вас ее нет. Разберитесь с марионетками, будьте осторожны. Они могут заколдовать вас, и тогда некоторое время не сможете пользоваться ни хлыстом, ни вторичным оружием. Поднимитесь на следующий карниз, дальше двойной прыжок вверх, толчок от стены и окажетесь на совершенно недоступном карнизе. Хлыстом ударьте по стене, войдите в секретную комнату, прикончите врага, возьмите бутылочку MP, выйдите из секретной комнаты, спускайтесь на нижний карниз, пройдите по нему направо. Прыжком перескочите на следующий карниз в конце дорожки и дальше двойными прыжками вверх. Прыгайте с карниза на карниз, а когда окажетесь на самом верху, сверните налево, прикончите еще нескольких врагов, поверните налево, войдите в следующую комнату, запомните игру, восстановите уровни MP и HP, если необходимо. Выйдите из нее, прыгните на верхний карниз, сверните направо, поднимитесь по ступенькам и прыжком в следующую комнату.

Идите налево, прикончите Демона, который спикирует на вас; перейдите в следующую комнату. Далее налево, расправьтесь с монстрами. Они, видимо, очень голодные и захотят подкрепиться. Кстати, если повезет, можете заполучить очередную карту Tunderbird DSS. Отправляйтесь налево до конца, прыгните в верхнюю зону этой комнаты, сверните направо, перебейте еще нескольких врагов, перейдите в следующую комнату, сверните направо, двойным прыжком перескочите через яму, расправьтесь с демоном, перейдите в следующую комнату. Здесь используйте карточку Mercury/Serpent DSS combo, заморозьте огненные кровавые мечи и используйте их, как платформу, чтобы забраться на верхний карниз. Здесь заморозьте "плавающие" мозги и точно так же поднимайтесь по ним, пока не окажетесь в самом верху этой комнаты, где найдете MP Спрыгните в самый низ, сверните налево, покиньте комнату, продвигайтесь в этом направлении, прибейте демона. Прыгните через яму, затем еще один прыжок влево, далее на верхний карниз и в соседнюю комнату. Продвигайтесь направо, прыгайте вверх по нескольким карнизам, уничтожайте по пути довольно слабеньких монстров, а когда подниметесь на несколько карнизов, перейдите к правой стене, прыгните на нее, толкнитесь ногами и взлетите в верхнюю зону. Кстати, по пути наверх рубаните хлыстом по правой стене. Обнаружите проход в сектерную комнату, запрыгните в нее (уж постарайтесь не промахнуться), прикончите Gorgon, хватайте HP, покиньте комнату, двойной прыжок вверх, налево, на верхний карниз, далее влево, подпрыгните, толкнитесь ногами о стену и окажетесь в верхней части комнаты. Сверните налево, спускайтесь вниз по карнизу, уничтожайте врагов, продолжите спуск, сверните налево, дальше снова вниз по карнизу, пока не окажетесь на дне. Прыгайте, толкайтесь ногой о стену, чтобы забраться в верхнюю часть комнаты, где нужно будет свернуть налево, затем спуститься по нескольким карнизам, перебить кое-каких врагов. Продвигайтесь по дороге в следующую комнату, спускайтесь вниз, налево, пока не окажетесь в нижнем левом углу этого помещения.

Здесь выполните двойной прыжок, толкнитесь ногой от стены, по пути уничтожайте марионеток, а когда окажетесь наверху, то найдете Hearts. Спрыгните в самый низ, сверните направо, пднимитесь на холм. Двойным прыжком заскочите на верхний карниз почти у самого верха, а затем двойным прыжком с этого карниза на следующий карниз. По пути наверх уничтожайте врагов, поднимайтесь по карнизам, а когда окажетесь в самой верхней части комнаты, сверните налево, расправьтесь с несколькими марионетками и кровавыми мечами. На развилке сверните на левую дорожку, войдите в следующую комнату и продвигайтесь дальше до конца налево, уничтожайте врагов и, когда подйодете к стене, долбаните хлыстом. Войдите в секретную комнату, расправьтесь здесь с врагами, возьмите бутылочку HP, покиньте комнату, подпрыгните, толкнитесь от стены так, чтобы заскочить в верхнюю зону. Далее прыгайте на левый карниз, зайдите в комнату, где сможете запомнить игру и восстановиться.

Выйдя из комнаты с пунктом отгрузки, прыгайте через ямы по пути и попадете в очередную комнату, где сверните направо и откройте дверь. Приготовьтесь к встрече с боссом и увидите Хью. Побеседуйте с ним, вряд ли получите какие-то полезные советы, ну а затем сразитесь с боссом (это Adramelech). Когда с этим врагом будет покончено, пройдите направо, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, далее в следующую комнату. Прыгайте на выключатель, чтобы уничтожить статую, стоящую на пути. Таким образом вы можете уничтожить еще несколько аналогичных статуй, они будут встречаться по ходу игрового действия. Далее сверните направо в следующее помещение, хватайте бутылочку MP, покиньте комнату, сверните налево, пройдите через несколько помещений, пока не доберетсь до комнаты с пунктом отгрузки. Запомните игру, восстановите здоровье после трудного сражения и, когда будете готовы, покиньте комнату, отправляйтесь направо, прыгайте через ямы. В последнюю яму соскочите и выйдите в следующую комнату. Здесь сверните направо, спускайтесь по карнизу, уничтожайте по пути врагов. Оказавшись в самом низу, сверните направо, затем поднимитесь вверх по двум карнизам, снова направо в следующую комнату, поднимитесь вверх по нескольким карнизам, уничтожая врагов. Сверните направо, спрыгните в самый низ на платформу, сверните направо, вниз, налево, вниз, в соседнее помещение, снова вниз и направо, прыгните вниз в самую нижнюю зону этого помещения, пройдите вправо к следующей комнате, далее вниз еще через пару комнат, где куча карнизов и врагов. В общем скучать не придется. В конце концов, окажетесь в самой нижней комнате. Это длинный коридор, идущий слева направо. Сверните налево, перебейте монстров, идите налево, пока не вернетесь во внешний коридор.

— Eternal Corridor.

Как только войдете в коридор, идите по нему налево, войдите в комнату, пройдите налево через это длинное помещение. По пути ликвидируйте врагов, а когда приблизи-

тесь к концу, спрыгните в яму, сверните налево в следующее помещение, дальше снова налево и войдете в подземную галлерею.

— Underground Gallery.

В новой зоне отправляйтесь налево, прикончите нескольких чертенят, далее налево, вниз по карнизу. Увидев выключатель, запрыгните на него, появится внизу на "трассе" платформа, быстренько спрыгните в нижнюю часть комнаты, сверните направо, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, и когда приблизится движущаяся платформа, запрыгните на нее и езжайте вправо. По пути унинчтожайте "плавающие мозги", и как только доберетесь до конца, проскользните через узкий проход. Возьмите Hearts, а затем выскользните обратно из этой зоны, пройдите до конца налево в следующей комнате. Здесь еще раз налево, уничтожьте летающую гарпию и дальше налево через эту комнату, прыгая на верхние карнизы в случае необходимости. Уничтожайте чертей, прибейте очередную гарпию и продвигайтесь налево до следующей комнаты, где придется сразиться со Spectres, а затем прыгать по обрушивающимся платформам, чтобы добраться в верхнюю часть комнаты. Здесь сверните направо в следующее помещение, запомните игру, восстановитесь, а затем, выйдя из комнаты с пунктом отгрузки, прыгайте в самый низ этого помещения, выйдите через дверь направо, в очередную комнату, далее снова направо, уничтожьте врагов, разбейте растресканный блок по пути, двигайтесь вправо, расправляйтесь с врагами, пройдите через двери в очердную комнату, прыжками проскочите через нее, а в следующем помещении сверните направо, расправьтесь с еще одним врагом, разбейте треснутый блок, сверните направо. По пути уничтожьте еще нескольких врагов, войдите в комнату, сверните направо, ликвидируйте монстра, возьмите бутылочку MP. Покиньте комнату, пройдите снова до конца налево это помещение, а когда доберетесь до следующей комнаты, спрыгните в нижнюю зону, пройдите направо в соседнее помещение, дальше направо через него, прикончите по дороге врагов. Подойдя к низкому проходу, проскользните в него, отправляйтесь направо, прикончите людоеда и еще одного. Двигайтесь направо до конца, прикончите ядовитую броню, возьмите бутылочку HP, затем покиньте комнату и возвращайтесь обратно в предыдущее помещение, где вас атаковали надоедливые пчелы. Когда пройдете через него и попадете в соседнее помещение, идите прямо, дальше через дверь в новую комнату, сверните налево, безжалостно расправляйтесь с людоедами и пчелами. Когда доберетесь до конца, сверните налево в соседнюю комнату, далее налево, спрыгните в нижнюю зону, снова налево, перебейте новых врагов, еще раз налево, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, долбаните хлыстом по стене, войдите в секретную комнату, расправьтесь с врагом, возьмите Hearts, покиньте комнату, сверните направо, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, а затем еще на более высокий карниз. Прыгните налево, дальше через дверь в соседнюю комнату. Как только войдете в нее, увидите перед собой длинный мост. Он буквально на глазах на-

чнет разрушаться. Немедленно прыгайте на него и мчитесь на противоположную сторону. Проскользните под стеной, долбаните по левой стенке своим хлыстом, пройдите в следующую комнату, далее налево, перебегите по еще одному обрушивающемуся мосту. В конце проскользните под стеной, прыгайте вниз по двум карнизам, далее направо, возьмите бутылочку MP, затем прыгайте на верхний карниз, проскользните под стеной, дальше двойными прыжками вверх по карнизам, направо, в предыдущую комнату, снова направо, проскользните под стеной, спрыгните в нижнюю зону, когда мост разрушится. Перебейте врагов, перейдите направо, прыгайте на верхний карниз, перейдите в следующую комнату, дале еще раз направо. Прыгайте на карниз, прикончите монстров, продвигайтесь вправо, войдите в следующую комнату прямо впереди, поднимайтесь наверх, прыгая с карниза на карниз. Перейдите в первую комнату слева, запомните игру и поправьте здоровье. Выйдите из этой комнаты и продвигайтесь в самую верхнюю часть помещения. Пройдите через дверь слева. В следующей комнате сверните налево, выйдите через дверь и приготовьтесь к схватке с очередным боссом. Это два дракона зомби. Победив этих монстров, прыгайте вверх по карнизам, сверните налево в следующую комнату. Возьмите очень важный предмет Heavy Ring Magic и теперь с этим магическим кольцом можете толкать здоровенные блоки, которые ранее были вам непосильны. Покиньте комнату, пройдите направо от места схватки с боссом, перейдите в следующее помещение, спрыгните на нижний карниз, перейдите в первую комнату слева, запомните игру, поправьте здоровье, выйдите из комнаты, спрыгните вниз в следующее помещение в самом низу. Далее налево в очередную комнату, прыгайте на левый карниз и перебирайтесь на противоположный конец комнаты. Когда окажетесь на противоположной стороне, выйдите в дверь, попадете в соседнюю комнату. Немедленно прыгните влево и мчитесь через обрушивающийся мост. Проскользните в конце под стеной, а далее прыгайте, толкайтесь ногами от стен, поднимайтесь наверх, сверните налево. Будьте осторожны, там вас поджидает враг Когда справитесь и с ним, сверните налево, столкните с дороги здоровенный блок и отправляйтесь в...

— Abyss Stairway.

Как только войдете в эту зону, сверните налево, перейдите в очередную комнату, далее вновь налево, прыгайте к соседнему каризу, еще раз налево, расправляйтесь с врагами, попавшими под руку. Прыгайте вверх по карнизам и, когда окажетесь наверху, запрыгните в отверстие и попадете в комнату для для аудиенций.

— Audience Room.

И снова вы в этом помещении, хотя никому вы аудиенцию и не назначали. Поднимайтесь по дорожке, запрыгните на соседний карниз, дальше вверх по трем обрушивающимся платформам, оттуда прыжком влево и двигайтесь дальше, уничтожая новых врагов. Пройдите в соседнюю комнату, прыгните по нескольким карнизам, при первой возможности сверните налево, идите в этом направлении через дверь и попадете в холл.

— Triumph Hallway.

Идите налево, уничтожая монстров. Подойдя к стене, прыгните на карниз, ударьте по стене хлыстом, войдите в секретную комнату, прикончите нескольких монстров. Возьмите бутылочку MP, покиньте комнату, спускайтесь вниз, а когда окажетесь на дне, сверните направо, столкните с дороги блок, спрыгните в яму справа и войдите в подземный склад.

— Underground Warehouse.

Прыгайте прямо в нижнюю часть этой комнаты, расправьтесь с летающим монстром, пройдите направо в соседнюю комнату, где много монстров, и когда справитесь с ними, толкайте блок вправо, пока он не свалится на землю. Затем продвигайтесь направо, возьмите бутылочку MP а далее отправляйтесь налево в предыдущую комнату. Идите налево, спуститесь с холма, столкните блок вправо и, вскочив на него, запрыгните на верхний карниз. Оттуда идите налево в соседнюю комнату, пройдите по нижней дорожке, разбейте растресканный блок, спрыгните чуть ниже, пройдите по кругу и поднимитесь на верхний уровень. Толкайте блок налево, пока он не свалится; продвигайтесь в этом направлении, а затем перейдите в соседнее помещение.

Идите налево, заберитесь на верхний карниз, далее налево, вниз, направо и спускайтесь вниз через эту комнату, уничтожая различных врагов. Когда окажетесь в самом низу, сверните налево в соседнюю комнату, запомните игру, восстановите HP и MP, выйдите из нее, идите до конца направо в следующее помещение, уничтожьте королевскую моль, летающую над головой. Идите направо, прыгайте на верхний карниз, а дальше предстоит решить довольно интересную головоломку. На верхнем карнизе встаньте на растресканный блок и толкайте верхний блок вниз на землю. Спрыгните в нижнюю зону, разбейте растресканный блок, чтобы избавиться от него, и толкайте блок, стоящий рядом с ним, направо. Заберитесь обратно на верхний карниз, разбейте еще один растресканный блок, толкайте последний блок вправо и вниз. Когда он свалится, запрыгните на кучу обломков, проскользните направо под стеной и двигайтесь дальше направо через дверь в очередную комнату.

Идите направо, спускайтесь по карнизам в нижнюю часть этой комнаты, по пути уничтожайте монстров, запрыгните на правый карниз, идите направо, затем вверх, в правую часть комнаты, ликвидируйте нескольких монстров и, когда окажетесь наверху, толкайте блок влево, пока он не свалится. Далее толкайте блок вниз с каждого из карнизов, пока не окажетесь в самом низу. Толкните его чуть вправо, остановитесь под вторым факелом справа, запрыгните на него и далее двойным прыжком на карниз наверху, где найдете Hearts. Спрыгните вниз, сверните налево, Двойным прыжком заскочите на верхний карниз, перейдите в следующую комнату, далее налево, прыжком на верхний карниз и снова налево. Разбейте растреснутый блок, запрыгните на другой блок у края платформы и с него двойным прыжком на верхний левый карниз. Прикончите охотниеа, двойным прыжком направо заскочите на следующий карниз, разберитесь еще с од-

ним врагом, толкайте блок влево, пока он не свалится. Прикончите еще одного монстра, толкайте блок влево, чтобы он свалился на платформу внизу. Сами спуститесь вниз, толкайте левый блок вниз на землю, а затем столкните еще один блок так, чтобы он упал на предыдущий. Проскользните под стеной, перейдите в соседнюю комнату, далее налево, прыгайте на верхний карниз. Поднимайтесь вверх по карнизам. На каждом из них уничтожьте врага, а когда олкажетесь на самом верху, хлыстом врежьте по правой стене, войдите в секретную комнату, ликвидируйте полтергейста, возьмите Hearts и покиньте комнату. Сверните налево, спрыгните на карниз внизу, расправьтесь с врагом, затем толкайте блок приблизительно до полдороги влево, чтобы он оказался у стены. Спуститесь вниз по еще двум карнизам к следующему блоку у стены, толкайте его также до полдороги налево. Затем спуститесь в нижнюю часть комнаты, прикочните парочку монстров, сверните налево, запрыгните на верхний карниз и поднимайтесь вверх по карнизам. Используйте блоки, приставленные к стене, чтобы збраться в верхнюю часть комнаты, где найдете бутылочку MP. Снова спускайтесь в нижнюю часть комнаты, и сверните налево в следующее помещение.

Продвигайтесь налево, спрыгните на карниз прямо под собой, уничтожайте летающих монстров, ударом хлыста врежьте по правой стене на этом карнизе, войдите в секретную комнату. Здесь разберитесь с врагами, сверните направо, возьмите Hearts. Возвращайтесь налево, перейдите в предыдущую комнату, спрыгните в самый низ, прйдите через дверь справа в соседнее помещение, далее направо, двойным прыжком на верхний карниз, снова направо, перейдите через огромную блоковую зону. На другой стороне уничтожьте монстра, разбейте растресканный блок справа, столкните блок с платформы в нижнюю зону, сами спрыгните вслед за ним. Толкайте блок прямо к правой стене, затем подвиньте ближайший блок к первому. Возвращайтесь на верхний карниз, разбейте все растресканные блоки, а затем толкайте обычный блок вправо, чтобы он свалился с края карниза и приземлился на два ранее установленные вами блока внизу. Зайдите с левой стороны этого блока и толкайте его к правой стене. Запрыгнув на него, проскользните под стеной и продвигайтесь направо в соседнее помещение.

Идите направо, прибейте полтергейста и, когда подойдете к самому краю, разбегитесь и двойным прыжком соскочите на верхний карниз справа. Хлыстом врежьте по стене, войдите в соседнюю комнату, расправьтесь с врагом, возьмите бутылочку MP, возвращайтесь обратно, спрыгните в нижнюю зону. Пройдите налево, разберитесь с атакующими монстрами. Двигайтесь дальше налево в соседнее помещение. Здесь запомните игру, восстановите здоровье и уровень магии. Покиньте комнату, продвигайтесь направо через предыдущее помещение и далее направо и вниз, затем налево, перебейте врагов по пути и, когда окажетесь в нижней части комнаты, идите направо до конца, перейдите в соседнее помещение, далее направо, сразитесь с монст-

рами. Пройдите направо до конца, двойным прыжком заскочите на верхний карниз, далее поднимайтесь, пока не окажетесь наверху, где найдете бутылочку HP Затем спускайтесь вниз, пройдите до конца налево в предыдущее помещение, снова налево, перейдите в следующую комнату, далее налево и приготовьтесь к схватке с боссом. Его зовут Смерть (Death). Одержав победу, перейдите налево в соседнюю комнату и возьмите Cleanse Magic Item.

Теперь, когда у вас есть этот новый, очень важный предмет, врежьте хлыстом по левой стене, войдите в секретную комнату, победите голема, возьмите бутылочку HP. Покиньте комнату, возвращайтесь через несколько комнат, пока не окажетесь в очень большом помещении, где вас уже поджидают несколько монстров. Спускайтесь по нижней дорожке, сверните направо, разбирайтесь с монстрами по пути, перейдите в соседнюю комнату, далее направо, а когда доберетесь до конца, проскользните под стену и вернетесь в катакомбы.

— Catacomb.

Как только войдете, сразу сверните направо, убейте скелета, спускайтесь в нижнюю часть этой комнаты, далее направо в соседнее помещение, снова направо, уничтожьте врагов, которые теперь поселились в катакомбах, и наверху увидите карниз. Прыгайте на левый карниз, а затем вверх.

— Abyss Stairway.

Эта территория вам уже известна. Идите налево; прыгая по карнизам, поднимитесь в верхнюю часть комнаты, войдите в комнату, поднимитесь чуть выше, выйдите через первую дверь справа, сверните направо, пройдите через помещение и попадете в...

— Underground Waterway.

Первым делом сверните направо, спрыгните на нижний карниз, с которого вода заливает комнату. Как только окажетесь там, сработает ваша новая способность Cleanse Magic. Вода в комнате очистится, и запросто сможете продвинуться дальше. Пройдите налево, спуститесь в нижний угол комнаты, врежьте хлыстом по стене, войдите в тайную комнату, уничтожьте нового монстра, возьмите Hearts, возвращайтесь через водную зону этой комнаты, перебейте буквально бесчисленное количество врагов, которые будут появляться один за другим; заберитесь на карниз над водой, сверните направо, а оттуда прыгните на правый карниз и перейдите в следующую комнату. Тут сверните направо, пройдите по воде, активируйте выключатель на карнизе. В результате огромные ступеньки на этом уровне превратятся в плоские поверхности или же наоборот, снова появятся, если повторно активируете выключатель. Так что сделайте это один раз и сможете запросто пройти направо. Расправьтесь с монстрами, продвигайтесь дальше направо, активируйте второй выключатель, чтобы ступеньки снова превратились в плоские поверхности. Пройдите налево, поднимитесь в верхнюю зону, прикончите парочку монстров, поднимайтесь на самый верх и оттуда перескочите на правый карниз, а дальше на следующий карниз, активируйте еще один выключатель, и ступеньки снова превратятся в плоские платформы.

Пройдите направо через эту комнату, уничтожайте по пути врагов, а когда доберетесь до правого дальнего конца, расправьтесь с монстром, взбирайтесь на верхний карниз, а оттуда налево. Убейте еще одного такого же монстра, активируйте выключатель, чтобы вновь появились ступеньки; спукайтесь вниз, налево, а затем по ступенькам поднимайтесь наверх, сверните налево, подойдите к стене, долбаните хлыстом, войдите в секретную комнату, ликвидируйте монстра, возьмите бутылочку MP, покиньте это помещение. Прыгайте вверх по карнизам прямо перед собой, чтобы подняться в верхнюю комнату. Поднимайтесь на верхний карниз, используйте комбинацию Mercury/Serpent DSS, чтобы заморозить "плавающие мозги" По ним, как по ступенькам, взбирайтесь в верхнюю часть комнаты, прикончите здесь монстра, возьмите бутылочку HP, а затем прыжками спускайтесь в самый низ, вернитесь в предыдущую комнату, дальше вниз до конца по ступенькам, направо, вниз. По пути ликивдируйте монстров и, когда окажетесь в нижней правой зоне этого помещения, перейдите направо в соседнюю комнату, активируйте выключатель прямо перед собой, возвращайтесь в предыдущее помещение, поднимайтесь по карнизам, пройдите налево до конца в очередную комнату. Расправьтесь с врагом, возьмите бутылочку HP, прыгайте вверх по карнизам, пройдите прямо через стену и обнаружите Hearts. Возьмите этот power-up, возвращайтесь направо, покиньте комнату, пройдите направо еще дальше, спуститесь в следующее помещение, снова активруйте выключатель, чтобы ступеньки превратились в плоские платформы; пройдите направо, ликвидируйте плавающего монстра, двигайтесь дальше направо. Разберитесь с новыми врагами, пройдите до конца направо, активруйте выключатель, чтобы совершить очередную трансформацию ступенек. возвращайтесь налево, поднимайтесь вверх, прыгайте по карнизам, чтобы добраться в верхнюю часть комнаты. Далее сверните направо, разделайтесь с врагами, сверните направо, спускайтесь вниз по ступенькам, снова направо в соседнюю комнату, разделайтесь с летающей ведьмой, а также и с другими врагами, если подвернутся. Пройдите в правую часть этой комнаты, активруйте выключатель, чтобы ступеньки превратились в платформу; возвращайитесь в предыдущую комнату, идите дальше налево. По пути прикончите нескольких монстров, прыгайте по карнизам к "бывшим" ступенькам, а затем по нескольким карнизам заберитесь в верхнюю часть комнаты. Сверните направо, перейдите еще одну "плоскую" зону и в следующую комнату. Уничтожьте врага, хватайте бутылочку HP и покиньте комнату. Пройдите до конца налево и вниз, затем направо через очередную комнату. Двигайтесь вправо, не обращайте внимания на выключатель. На этот раз пройдите по нижней дорожке, сверните налево, войдите в воду, пробирайтесь по воде, отражая атаки водных монстров, затем двойным прыжком выпрыгните из воды, возьмите бутылочку MP. Возвращайтесь направо в противоположную часть комнаты. Выскочите на "сухой" карниз, пройдите вправо в следующее помещение, запомните игру, приве-

дите себя в порядок, возвращайтесь обартно, перейдите по карнизам в следующее помещение, сверните налево, подойдите к стене, далее вверх еще по двум карнизам. По пути разбирайтесь с монстрами, возьмите аптечку MP, спускайтесь вниз, сверните направо, еще раз вниз, подойдите к выключателю. На этот раз активруйте его, затем возвращайтесь наверх. Поднимитесь по опущенным ступенькам, продолжите подъем, активируйте выключатель, пройдите направо в соседнюю комнату, далее вновь направо. Прыгайте вниз в этой комнате и, когда окажетесь в самом низу, сверните направо, В конце активируйте выключатель, чтобы опустить ступеньки. Возвращайтесь налево, поднимитесь в верхнюю зону, прыгните на верхний карниз, далее в прыжке, отталкиваясь от стен, поднимайтесь на самый верх, уничтожьте нового монстра и еще одного. Продвигайтесь дальше направо, спрыгните в нижнюю зону, прибейте парочку врагов и в соседнюю комнату.

Бегите направо, спрыгните в нижнюю зону, активируйте выключатель, чтобы в очередной раз разобраться со ступеньками. Пройдите направо, врежьте врагам, возьмите Hearts, пройдите до конца налево и вверх, затем снова налево в предыдущую комнату, далее налево и вверх. По пути ликвидируйте врагов, летающих вокруг; продвигайтесь направо в соседнюю комнату, далее сверните направо, расправьтесь с ледовым демоном, а чуть дальше с ящерообразными монстрами. Когда доберетесь до конца, не забудьте взять бутылочку MP, тут же налево в предыдущую комнату, далее налево вниз, уничтожайте по пути врагов. Свернув налево, перейдите в следующую комнату, далее направо. Двойным прыжком к карнизу направо, прикончите ящеров, перейдите в следующую комнату, и здесь появятся новые летающие монстры. Ликвидируйте их безжалостно, прыгайте, чтобы добраться до верхних карнизов; сверните направо. Ликвидируйте еще нескольких врагов, снова направо в соседнюю комнату, где сможете восстановить здоровье и запомнить игру.

Покиньте комнату с пунктом отгрузки, возвращайитесь налево и вниз. По пути уничтожайте ьмонстров, а когда спуститесь в мнижнюю зону, сверните направо, разберитесь с ящерами и дьявольскими "ручками" Пройдите через дверь в конце этого помещения, войдите в соседнюю комнату, далее направо и приготовьтесь к схватке с боссом. Войдя в логово врага, автоматически пройдете направо и встретите Камиллу. После краткого разговора начнется бой и перед смертью Камилла сделает последнее предупреждение, но вас этим не испугать. Сверните направо, войдите в следующую комнату, далее направо, возьмите магический предмет Roc Wing, который позволит вам взлетать вверх, если нажмете одновременно кнопки UP и R. Теперь можно покинуть помещение, пройдите налево через пару комнат, пока не встретите снова врагов. Тут сверните налево и вверх. Если хотите, можете прикончить эту нечисть, затем сверните направо, запомните игру, восстановите уровень MP и HP. Выйдя из комнаты, используйте способность Roc Wing и летите вверх. Ког-

да обнаружите проход слева (где-то на полпути к вершине), приземлитесь на карнизе рядом с ним, выполните двойной прыжок к правой стене, врежьте хлыстом по стенке, чтобы попасть в секретную комнату; войдите в нее, разделайтесь с Wind Armor, возьмите бутылочку HP Покиньте комнату, перейдите на противоположную сторону этой "шахты", войдите в левый проход, возьмите Hearts, вылетите из комнаты и далее в самую верхнюю часть этой зоны. Сверните налево, спрыгните на нижнюю платформу, снова налево во вннутренний коридор.

— Eternal Corridor.

Как только войдете, сразу же поднимайтесь наверх, прыгая с карниза на карниз и уничтожая по пути врагов. Сверните на первую дорожку, идущую направо, и попадете в телепортал. Телепортируйтесь дважды. Для этого, когда попадете в первую зону, повторно нажмите кнопку UP, чтобы телепортироваться дальше. Покиньте комнату, в которой окажетесь и попадете в...

— Audience Room.

Сверните направо и вниз, перебейте врагов по пути, продвигайтесь вправо, затем вверх, затем налево и вверх, доберетесь до внешней стены.

— Outer Wall.

Первым делом используйте способность Roc Wing, чтобы взлететь наверх. Затем продвигайтесь налево через эту зону к следующей комнате. Идите дальше налево, уничтжайте врагов. Снова используйте где-то на полпути способность Roc Wing, чтобы взлететь прямо вверх на очень высокий карниз, до которого другим способом не добраться. Сверните направо, перебейте еще нескольких монстров, снова взлетите вверх, возьмите бутылочку MP. Затем спускайтесь в нижнюю часть этой комнаты, сверните налево и, когда окажетесь у стены, используйте несколько раз Roc Wing, чтобы подняться на самый верх. Там сверните направо, вверх и попадете в обсерваторию.

— Observation Tower.

Когда попадете в наблюдательную башню (это не совсем обсерватория), вначале пройдите налево, прыгните, оттолкнитесь ногой от стены, выполните двойной прыжок, чтобы взлететь наверх; расправьтесь с врагами вокруг, уворачвайтесь от их атак, поскольку иначе окажетесь заколдованным на некторое время. Двойными прыжками перескакивайте еще через пару карнизов, затем прыгайте к левой стене, долбаните по ней хлыстом, войдите в открывшуюся секретную комнату, прикончите еще одного врага, возьмите бутылочку MP, выйдите из комнаты, продвигайтьс вправо через помещение. Пройдите до конца направо, затем вниз, снова направо в соседнюю комнату, далее до конца направо, и далее настоятельно советуем использовать комбинацию Neptune / Griffin DSS, чтобы не получить повреждений от атак монстров. Когда пройдете весь путь направо, используйте способность Roc Wing, чтобы взлететь в верхнюю половину помещения, а оттуда продвиагйтесь налево до конца, где найдете бутылочку HP.

Отправляйтесь до конца вниз направо, затем налево, выйдите из комнаты, прыгайте вверх с карниза на карниз, по пути расправлясь с легионами, а когда окажетесь наверху, сверните направо, войдите в комнату,

снова сверните направо. Расправьтесь с монстрами, но будьте осторожны, у минотавра очень мощная, буквально молниеносная "земная" атака. Используйте комбинацию Neptune/Golem DSS, чтобы иметь получше оборону. Когда доберетесь до конца, возьмите Hearts, возвращайтесь налево в предыдущую комнату, сверните налево, спуститесь по паре карнизов. Расправляйтесь с легионами и, когда сможете, сверните налево, идите в этом направлении, затем поднимайтесь наверх. Используйте способность Roc Wing, чтобы взлететь в следующую комнату. Поднимайтесь по нескольким карнизам, пока не окажетесь в верхней частии комнаты, уничтожайте монстров по пути. Как только окажетесь наверху, прыгните, хлыстом врежьте по левой стене, войдите в секретную комнату, расправьтесь с врагом, возьмите Hearts, возвращайтесь обратно, продвигайтесь направо. Войдите в комнату в дальнем правом углу, запомните игру и восстановите свои показатели.

Покиньте комнату с пунктом отгрузки, прыгайте через отверстие в полу, чтобы спуститься в нижнюю зону. Продвигайтесь на самое "дно" этого помещения, где вас поджидают монстры. Разделавшись с ними, отправляйтсь направо, прыгайте на самый верхний карниз, хлыстом врежьте по стене, войдите в секретную комнату, сверните направо, разделайтесь с минотаврами, возьмите HP, возвращайтесь в предыдущую комнату, продвигайтесь налево, используйте способность Roc Wing, чтобы взлететь на верхний карниз; оттуда направо в следующую комнату, далее снова направо. Остерегайтесь врагов, которые перемещаются назад и вперед. Дождитесь, когда один из них приблизится, и только тогда атакуйте. Используйте этот метод, чтобы расправиться со всеми аналогичными монстрами, и если повезет, то один из них обронит платиновую броню. Добравшись до конца, снова используйте способность Roc Wing, чтобы взлететь в следующую комнату, далее направо, снова используя Roc Wing, перелетая с карниза на карниз, уничтожьте монстров по пути, а забравшись наверх, сверните налево, далее вниз по нескольким карнизам, снова налево и в следующую комнату.

Продвигайтесь налево, уничтожайте новых монстров и, когда доберетесь до конца, возьмите MP, продвигайтесь до конца направо, выйдите из комнаты, поднимайтесь по карнизам, перебейте монстров, затем через левую дверь в очередное помещение, дальше налево до конца комнаты. Используйте Roc Wing, чтобы взлететь на высокие карнизы, и, перебравшись на левую сторону, взлетите вверх на самую верхнюю платформу, далее направо, расправьтесь в парочкой монстров, снова направо, далее вниз, затем направо и вверх, используя способность Roc Wing, а оттуда отправляйтесь в следующую комнату, сверните направо, разделайтесь с монстрами, поднимайтесь по карнизам наверх, подпрыгните, врежьте хлыстом по правой стене. Войдите в секретную комнату, прикончите врага, возьмите бутылочку HP Выйдите отсюда, продвигайтесь налево, уничтожайте врагов, прыгайте в самый низ по карнизам, сверните налево и вверх, на следующий карниз.

Пройдя налево, перейдите в соседнюю комнату, перебейте монстров, продвигаясь в левый конец комнаты. Как только окажетесь там, возьмите Hearts и возвращайтесь обратно.

В предыдущей комнате сверните направо; используя Roc Wing, взлетите на верхние карнизы, ссверните на первую дорожку налево, войдите в следующую комнату, далее налево и встретите мощного Дьявола Сохраняйте дистанцию, используйте самые мощные атаки, подлечивайтесь в случае необходимости и одержите безоговорочную победу над этим опасным соперником. Проследуйте налево в следующую комнату, прыгайте вниз, уничтожайте по пути врагов, а когда приземлитесь на нижнем карнизе слева, долбаните хлыстом по стене, далее налево, прыгните на верхний карниз, поднимайтесь наверх, уничтожьте монстров, а когда доберетесь в верхний правый угол комнаты, то как раз и обнаружите Hearts. Затем возвращайтесь в нижнюю часть этой комнаты, выйдите направо, вернитесь в высокую комнату, спуститесь на самое дно, сверните налево в телепортационную комнату, и поскольку в башне обсерватории нет пункта отгрузки, лучше всего вначале телепортироваться в какую-нибудь зону, где находится пункт отгрузки (например, в восточную половину комнаты Audience), а затем уже, после того как запомните игру и восстановите уровень MP и HP, возвращайтесь к этой телепортационной комнате, исползуйте способность Roc Wing, чтобы взлететь на самый верх; уворачивайтесь от врагов. В верхней части пройдите направо в соседнюю комнату, далее направо, можете увернуться от схваток с трудным дьяволом, а если хотите, сражайтесь с ним снова. Продвигайтесь направо и в следующей комнате, используя способность Roc Wing, взлетите на верхний карниз, далее направо, прикончите монстра Dark Armors, а в конце взлетите на самый врхний карниз, продвигайтесь направо и разделайтесь с еще одним монстром Dark Armors. Далее налево, в следующую комнату. Надо приготовиться к предстоящей схвате. Комбинация Jupiter/ Mandragora DSS сильно повысит ваш уровень HP. В общем, когда будете готовы, идите налево, войдите в логово босса и встретите здесь Хью. Оказывается, он превратился в дьявола и намерен сражаться с вами не на жизнь, а на смерть. Однако, вряд ли ему удастся одержать победу, тем более, что предатели никогда не бывают сильны духом. И когда расправитесь с ним, Хью неожиданно придет в себя и объяснит, почему он действовал таким образом. В него просто вселился дьявол, и он вовсе не предатель. Продвигайтесь налево в следующую комнату, возьмите последний ключ, который вам необходим для того, чтобы попасть в церимониальный зал, где встретите Дракулу.

Выйдя из комнаты, покиньте логово босса и прежде, чем отправиться дальше, как следует подлечитесь, чтобы не погибнуть по пути к комнате с пунктом отгрузки. Пройдите направо и окажетесь в большой комнате, где вас поджидают монстры. Идите направо, уничтожайте чудищ, сппрыгните вниз, продвигайтесь налево, войдите в следующую комнату, снова налево, увернитесь от лья-

вола и попадете в следующую комнату. Спрыгните в самый низ, сверните налево, используйте телепортер, чтобы оказаться в самой западной телепортационной комнате. Выйдя из нее, снова окажетесь в....

— Audience Room.

Как только вернетесь в эту комнату, тут же сверните направо. при первой возможности поднимайтесь наверх, прыгайте на самый верхний карниз, далее налево, через дверь.

— Triumph Hallway.

Идите налево, уничтожайте всех слабеньких монстров, а в конце спрыгните к карнизу, поднимитесь по левой стене, ударьте по ней хлыстом, войдите в секретную комнату, возьмите HP, выйдите обратно, спускайтесь вниз через предыдущую комнату, затем налево, в дверь, в следующую комнату и до конца налево, уничтожая монстров. Не бойтесь, они слабенькие на этот раз. Пройдя в следующую комнату, сверните налево, разделайтесь с монстром, затем, используя способность Roc Wing, взлетите на верхний карниз, возьмите бутылочку HP слева, спрыгните обратно вниз, пройдите направо, покиньте комнату, пройдите еще парочку поемещений, уничтожая монстров, и снова окажетесь в комнате для аудиенции.

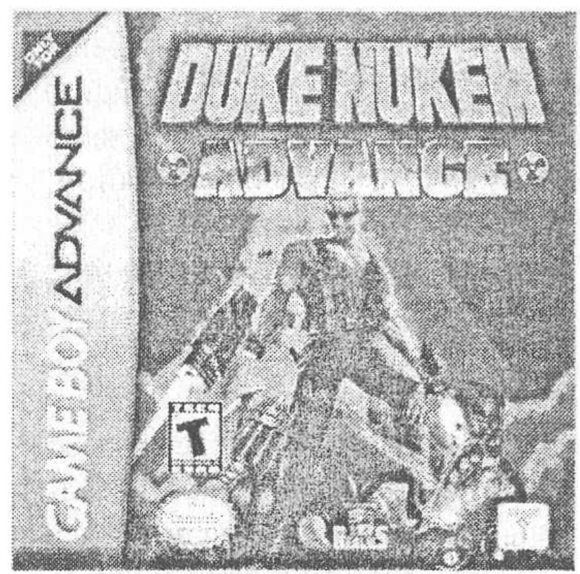
— Audience Room.

Осталось совсем немного. Нужно добраться до церемониального зала, где разобраться с Дракулой. Но прежде, чем отправиться на последний бой, постарайтесь собрать как можно больше полезных предметов и карточек. Они вам очень понадобятся в последней решительной схватке с Дракулой. Когда решите, что полностью готовы, идите направо, вниз, снова направо в следующую комнату, прыгните через яму, снова откройте последним ключом и войдите в церимониальный зал.

— Ceremonial Room.

Как только войдете в эту финальную игровую зону, тут же пройдите направо, спрыгните в нижнюю часть этой комнаты, взмахните хлыстом, чтобы проделать отверстите в полу; спрынгните через него в другую комнату, возьмите бутылочку HP Затем. используя способность Roc Wing, вылетите из этой комнаты и пробирайтесь на самый верх, далее налево через синие двери и встретите, наконец, Дракулу. Как только войдете в его логово, Дракула скажет какую-то фразу. Разговор будет короткий, и сразу начнется бой. После того, как победите Дракулу в первой форме, он телепортируется, намереваясь собраться с силами. Тут появится Хью, освободит несчастного Мастера, и они оба уйдут, а вам предстоит в одиночку сражаться с Дракулой. Хотя это нечестно, но вы же опытнее своих товарищей. Прежде, чем воспользоваться телепортером и сразиться с Дракулой в последний раз, отправляйтесь в комнату с пунктом отгрузки, восстановите здоровье и магию, запомните игру, а затем возвращайтесь, войдите в телепортер, и начнется последний решительный бой с Дракулой. Ну а если вам удастся его победить, то наши поздравления. Вы успешно завершили игру Circle of the Moon!

DUKE NUKEM ADVANCE



ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Уровень 1А.*

Не обращайте внимания на первый телепортер, он вам пока совершенно не нужен. Прикончите трех чужих солдат за углом, соберите их боеприпасы, а если хотите добыть броню, спрыгните с платформы возле лестницы, пройдите в дверь, приготовьтесь сразиться со свиньями-полицейскими, а также "чужими" солдатами. Они не очень опасны, и когда перебьете всех, возьмите красную ключ- карту с верхнего ящика, запрыгните на желтый ящик, а затем на синий, таким образом и достанете карту. Выйдите в дверь, разнесите вдребезги бочки. Держитесь подальше, иначе можете пострадать от взрыва; прикончите свиньюполицейского, поджидающего за углом; далее направо, вниз по коридору. Хватайте диск (data disc), и цель миссии выполнена. Теперь сверните налево и увидите бочки, видимо, радиоактивные. Вам нужно подойти к ним поближе. Прикончите чужого солдата, а в следующей комнате взорвите бочки, чтобы уничтожить свиней-полицейских. Перебейте из своего верного ружья уцелевших, спуститесь по лестнице и увидите комнату прямо перед собой. Войдите в нее, но заранее экипируйте оружие, которое позволит вам уничтожить солдата, а также свинью- полицейского. После этого активируйте выключатель, выйдите через дверь справа от лестницы и таким образом завершите уровень.

— *Уровень 1 В.*

Стартуете в коридоре, пройдите до конца, прикончите трех чужих солдат. Если ружье в руках, то это не проблема. Аптечку Medi-kit пока не берите, особенно, если ваше здоровье выше 90 пунктов. Оставьте ее на потом. Ситуация может осложниться. Пройдите по коридору, перебейте всех чужих солдат, возьмите ружье, прикончите свинью-полицейского, взорвите бочки, перебейте уцелевших солдат и свиней. Взорвать бочки очень полезно, поскольку при взрыве часть врагов погибнет, а часть заметно ослабнет. Войдите в телепортер, держа наготове ружье; сразитесь со свиньями и чужими на выходе, и если здоровье на уровне 80 пунктов и меньше, вернитесь обратно, заберите аптечку, теперь она вам значительно нужнее. Спуститесь в углубление, перебейте свиней на другой стороне, продвигайтесь вперед, вперед и вперед и ни в коем случае не отступайте на-

зад, пока не встретите свиней и еще одного чужого. Раберитесь с ними как можно быстрее, затем отправляйтесь в телепортер. Как только выйдете из него, тут же увидите перед собой свиней. Пристрелите врагов из ружья, затем прикончите чужого и еще нескольких. В общем, расслабляться некогда, сражайтесь изо всех сил. Учтите, что противник может атаковать, выскочив из спальни. Нужно опасаться не только атак с фланга, но и сзади. Будьте настороже, пока не спускайтесь по лестнице, цель еще не выполнена. Пройдите чуть дальше поднимитесь в спальню, возьмите нужные боеприпасы и аптечки, держите их наготове, своевременно отражайте атаки врагов, войдите в комнату рядом с телепортером, встаньте на стол, спрыгните с него так чтобы добыть синюю ключ-карту. Возвращайтесь обратно, идите к двери в комнату, где находится второй телепортер; откройте ее, прибейте вражеского солдата, чуть позже придется сразиться еще с несколькими. На помощь им подоспеют свиньи, справиться с ними несложно.

Подойдите к компьютеру laptop, и цель миссии выполнена. Заберитесь в вентиляционную трубу справа от компьютера и пробирайтесь в комнату, находящуюся в конце прохода. Расстреляйте бочки, перебейте уцелевших врагов из своего ружья, спрыгните вниз, возьмите аптечку слева от вентиляционной трубы, поправьте здоровье, затем продвигайтесь до конца коридора, выйдите в дверь в конце, пройдите в телепортер в дальней части комнаты, сверните направо, идите до тех пор, пока не увидите лестницу; войдите в дверь и встретите совершенно нового врага (Grey). Одного выстрела из ружья будет достаточно, чтобы прикончить этого монстра. Просмотрите видеосцену, войдите в комнату, где обнаружите нескольких вражеских солдат и свиней, перебейте врагов на верхнем уровне, затем на нижнем и спуститесь вниз. Если здоровье ниже 100 пунктов, возьмите аптечку за металлическим блоком, поправьте здоровье, бегите вниз по тоннелю на следующий уровень.

— Уровень 1 С.

Просмотрев видеосцену, оказываетесь в подземке. Идите в дверь, приготовьтесь к бою, рывком заскочите за угол, повернитесь заранее направо и увидите свинью. Уничтожьте этого копа, затем поднимитесь по проходу направо, увидите еще нескольких свиней. Расправившись с ними, пристрелите еще одного справа впереди, затем спускайтесь по левому проходу, прикончите чужого. Возьмите секрет, если необходимо, найдете его на ящиках слева, который расположен за стеной. Выйдите в дверь, убейте врагов, возьмите аптечку, она вам понадобится. Пройдите направо, расправьтесь с монстром, а затем сконцентрируйте свое усилие на чужих и свиньях.

Разделавшись с врагами, пройдите через проход в конце коридора, приготовьтесь к очередной схватке с солдатами и свиньями, возьмите аптечку в конце коридора, подстрелите еще одну свинью, вернитесь обратно к проходу. Справа от двери, через которую вошли, прикончите нескольких свиней и чужих,

соберите оброненные боеприпасы, продвигайтесь вперед. Встретите еще одного солдата, стоящего на ящике, а рядом с ним свинья. Вначале разберитесь с копом, а затем уже с чужими. Обязательно действовать нужно именно в этом порядке, иначе Дюк получит довольно серьезные повреждения. Проскочите в дверь в конце помиещения, расстреляйте бочки. В результате перебьете всех свиней. Не забудьте про солдата справа, прячущегося за спиной; затем пройдите в дверь налево, пристрелите солдата, свинью и еще одного солдата, взгляните на монитор и мельком увидите босса. На этот счет можете не беспокоиться, мы поможем справиться с ним.

Выйдите в дверь, активируйте выключатель. В результате откроется дверь в комнату с желто- синими ящиками. Возвращайтесь в нее, пройдите через ранее запертую дверь. Двигаться нужно быстро, заранее повернитесь лицом налево, прикончите свинью, развернитесь, уничтожьте "Серого", далее пройдите вперед, постарайтесь, чтобы еще один "Серый", занявший позицию в левой части комнаты, не успел атаковать. Заранее держитесь за спиной, прикончите с этой позиции полицейского, а затем Серого и свинью. Лучше всего расстреляйте их из ружья.

Заранее приготовьте ружье к бою, войдите в телепортер и, как только выйдете, сразу же увидите Серого. Расстреляйте его, сверните за угол, встретите еще одного монстра. Действуйте быстро и решительно, а затем спуститесь по лестнице, просмотрите видеосцену и, когда будете готовы, вперед на бой с боссом. Возьмите атомное здоровье (artomic health), а также ракетомет (rocket launcher), непрерывно маневрируйте, обстреливайте босса из ракетомета, а когда ракеты закончатся, переключитесь на ружье. 30-ти точных выстрелов будет достаточно. Как только с боссом будет покончено, возьмите красную ключ-карту, выйдите в дверь, убейте парочку чужих. Можно, конечно, пробежать мимо, но Ник очень горд. Эту мерзость в живых оставлять не следует. Заберите аптечку, войдите в телепортер и приготовьтесь к путешествию в Египет!

— *Уровень 2 А.*

Возьмите призовую броню прямо перед собой, приготовьте к бою ружье, спускайтесь по лестнице, повернитесь налево и у́видите Октабриана. Здесь, кстати, еще несколько солдат справа в дальней части помещения и еще один Октабриан.

Пройдите через дверь возле второго Октабриана, прикочите солдата, спуститесь по ступенькам, ссверните направо и увидите Enforcer. Это еще один монстр. Прикончив его, соберите оборонненые им боеприпасы, продвигайтесь вниз по коридору, активируйте выключатель, взгляните в окно и увидите "Серого" Прикончите его, как ранее поступили с его собратьями. Пройдите через ближайший выход слева, прикончите еще одного Enforcer. Кстати, впереди встретите несколько аналогичных врагов, так что ваше здоровье может опуститься до 50-60 пунктов, если будете действовать неосмотрительно. Когда спуститесь вниз по проходу, встретите еще нескольких

Enforcer. Правда, они на достаточно большом расстоянии, а слева вражеские солдаты. Вначале перебейте Enforcers, а затем уже чужих.

Продвигайтесь вниз по левой стороне прохода, дальше по коридору. Справа увидите еще нескольких Enforcers. Кстати, они могут оказаться и прямо перед вами. Как только заметите солдат, немедленно их уничтожьте, войдите в следующую секцию и встретите старых знакомых. Это свиньи-полицейские, с ними "Серый" и Enforcers. Обязательно развернитесь лицом по направлению к врагам, немедленно откройте шквальный огонь, пока всех не перебьете.

Спуститесь до конца последнего коридора, зайдите в уголубление. Не забулдьте собрать боеприпасы, оброненные вашими противниками. В этом углублении встретите Октабриана. Но он особой опасности не представляет. Прыгайте вверх по ступенькам налево, продвигайтесь вверх. Кстати, если пойдете по песку, то сразу заметите, как начинает снижаться уровень здоровья. Постарайтесь как можно быстрее отыскать желтую ключ-карту и прыгайте вверх по ступенькам слева от Дюка. Пройдите в дверь и снова окажетесь в первой секции этого уровня. Далее через дверь в конец комнаты и тут встретите сразу парочку "Серых" Здоровье у вас вряд ли будет в хорошем состоянии, так что сражаться с ними надо, проявляя осмотрительность и осторожность.

Пройдите в задние комнаты первой зоны, перебейте Octabrain и Enforcers, затем, пройдя до конца комнаты, прыгните через расселину, активируйте выключатель и обрнаружите здесь усилители здоровья. Хватайте их, приведите себя в порядок. Вернитесь в первую зону, и если свалитесь в песчаную яму, не теряйтесь, отыщите лифт, находящийся чуть правее двери, через которую вошли; дальше через дверь наверху и встретите Octabrain. Убейте его, спуститесь на лифте и, как только окажетесь внизу, тут же встретите чужого, так что не зевайте, оружие должно быть наготове. Здесь неподалеку встретите "Серого" и Enforcer, возможно возникнет опасная ситуация. Броском заскочите за стену, старайтесь вести огонь поточнее. Если действовать разумно, не теряя ни одной драгоценной секунды, то одержите заслуженную победу.

Пройдите в проход в конце комнаты, активируйте выключатель. В результате получите ключ-карту, а заодно откроется проход, ведущий в секретную зону. Правда, здесь проживают "Серый" Enforcer и чужой. Перебейте врагов, возьмите ключ-карту, вернитесь в комнату с песчаной ямой, откройте дверь, и дело сделано.

— Уровень 2В.

Прикончите "чужого" из пулемета, а можете воспользоваться пистолетом. Затем еще одного мочите за углом. Сверните направо, разберитесь с Enforces и чужим, поднимитесь по лестнице в конце помещения, активируйте выключатель, остерегайтесь Octabrain, который затаился в секретной зоне, где вам нужно активировать выключатель, а также еще одного, находящегося довольно далеко. Он представляет изрядную опасность, поскольку его

легко не заметить. Пройдите к тому месту, где находился Octabrain; далее через дверь прямо перед собой, и как только дверь откроете, тут же встретите "чужого" Тут же сверните налево и увидите Octabrain, а перед ним "чужого" Дейсвуйте решительно, не медлите.

Как только с ними будет покончено, повернитесь влево, сделайте резкий рывок, увидите еще одного Octabrain. Мочите его безжалостно, пройдите в дверь слева и обнаружите нескольких Enforcers и чужих, а когда справитесь с ними, выйдите в дверь в конце комнаты, возьмите бомбы pipe. Поднимайтесь по ступенькам, уничтожайте Enforsers и "чужих", возьмите ключ-карту и оружие в этом помещении, выйдите в следующую зону, с которой начинался уровень; перейдите к тому месту, где в отдалении находился Octabrian. Теперь можно открыть дверь, поскольку у вас есть ключ-карта. За ней встретите врагов. Разберитесь с ними, затем прыгните через песчаную яму.

Пройдите в комнату, где обнаружите что-то вроде мощного пресса. Здесь много врагов. Можно будет пройти под этим прессом, чтобы добраться до аптечек, но на этой стадии в ней нет необходимости. Во всяком случае, делать этого не нужно. Место, конечно, запомните.

Пройдите в дверь в верхней правой части комнаты, убейте врагов, а вот теперь нужно будет пройти под прессами. Таким образом, после того, как добудете схемы (schematics), вы завершите цель миссии и можете перевести дух.

Пройдите в комнату, где вы обнаружили красную ключ-карту, дальше через дверь, которая ранее была закрыта; убейте врагов, экипируйте ракетомет, уничтожьте их всех мезавцев возле синего ключа, который находится на каменной колонне. Хатем прыжком с разбега заскочите туда, но при этом почти наверняка потеряете кое-какое здоровье. Хватайте синюю карту, пройдите по каменному коридору, убейте врага, спрыгните вниз и обнаружите, что оказались снова в стартовой зоне. Отыщите дверь, которая открывается синим ключом (она находится возле комнаты со здоровенными прессами), и выйдите через нее.

— Уровень 2 C.

Вы стартуете в комнате с двустворчатыми дверями. Пройдите в них, приготовьте к бою ружье, поскольку придется сразиться с врагами. Прикончив их, возьмите боеприпасы и не забудьте захватить автомат MP5, чтобы была побольше огневая мощь. Выйдите через дверь налево и в следующей комнате встретите чужого. Прикончите его, а затем выйдите в дверь и в очередном помещении встретите врагов всех типов. Кстати, здесь можно "атаковать" выключатель слева и активировать металлические блок, тогда ситуация изрядно облегчится.

Пройдите в следующую комнату, перебейте чужих, затем спуститесь в углубление (это что-то вроде большой ямы), активируйте выключатель, сверните за угол, отыщите ключ-карту, возвращайтесь в первую секцию, пройдите через дверь в первую же комнату. Затем проследуйте в помещение, где сражались с врагами. Возьмите аптечку в конце комнаты, выйдите в дверь, спусти-

тесь по лестнице, по пути перебейте как можно больше чужих, и когда доберетесь до последней комнаты, то встретите "Серого" и Октабриана. Мочите их безжалостно, возьмите ключ, а дальш совершенно необходимо уничтожить врагов, чтобы оперировать выключателем.

Вернитесь в комнату с большой песчаной ямой, спуститесь вниз в лифтовую зону (слева), возьмите секреты. Вам наверняка понадобятся усилители здоровья. Вернитесь в комнату, где обнаружили красный ключ. Именно здесь вам понадобится синий, но вначале нужно спуститься на лифте в задней части комнаты и показать боссу, на что вы способны. Оружие на этого врага не оказывает влияния, а потому стрелять в него бесполезно, а вот в дверь – жизненно важно. Ее нужно выбить, иначе уровень не завершить. Кроме того, нужно будет активировать два выключателя, чтобы начал работать пресс, а затем заманить босса прямо под него. В результате пресс превратит босса в лепешку, и никаких проблем. Выйдите через двустворчатую дверь, прикончите "Серого" и завершайте уровень.

— *Уровень 2D.*

Если здоровье свыше 150 пунктов, то этот уровень будет необычайно прост. Мчитесь вниз по коридору, прикончите гада, затем мчитесь налево в следующую комнату, здесь разделайтесь с солдатом, бегите в проход налево, а оттуда по дорожуе прямо к выходу. Конечно, время от времени будут происходить взрывы, причем предсказать их практически невозможно, так что неприятностей возможно не удастся избежать, но, в конце концов, доберетесь до финиша, если все время будете мчаться на максимальной скрости. В этой миссии убивать никого не надо, главное своевременно и здоровеньким удрать.

— *Уровень 3А.*

Итак, вы в Австралии (город Сидней). Поработали отлично на предыдущем уровне, можете считать себя мастером, но расслабляться не следует. Немедленно ликвидируйте копа, прячущегося за спиной справа; затем нескольких чужих и еще одну свинью. Бегите вниз до самого конца первой улицы, прикончите несколько врагов. Можете выстрелить в насосы, они взорвутся, в результате еще несколько негодяев будет уничтожено. Войдите в магазин, возьмите из-за стойки свинцовую пушечку, но вначале прикончите чужого и нескольких свиней. Затем возвращайтесь к старту, пройдите в первую дверь налево, убейте врагов с дальней дистанции, используя обычное ружье. Да, да! Это обычное ружье стреляет с приличной дистанции, можете не сомневаться. Войдите в комнату. Немедленно ликвидируйте свинью, перейдите в магазин, возьмите батарею (energy cell), а также не забудьте перебить здесь всех врагов. Сделав дело, отправляйтесь в самый конец первой улицы, войдите в кинотеатр, убейте врагов, пройдите в лифт, приготовьтесь сразиться сразу с несколькими чужими. Выйдите в небольшую дверь, возьмите здоровье и синиюю ключ-карту в той комнате, где раньше находился коп. Если откроете боковую дверь, то тут же придется сразиться с чужими, но

10 Зак. 701

зато получите здоровье и боеприпасы, в частности, ракеты. Вернитесь обратно к двустворчатой двери, откройте ее и тут же на вас набросится враги. На самом деле, нужно постараться, чтобы они помогли вам уничтожить стул.

Почаще маневрируйте, уворачивайтесь от их залпов и, когда стул будет уничтожен, ликвидируйте своих "помощничков", войдите в комнату, перебейте остальных врагов. Кстати, несколько из них прячутся возле киноэкрана, разглядеть их довольно трудно, но они там точно есть, уж поверьте нам на слово. Вернитесь в магазин на старте уровня, пройдите в морозильную камеру, ликвидируйте врагов, возьмите ключ-карту, перейдите в комнату справа от начала уровня, расстреляйте нескольких врагов, выйдите в дверь, спрыгните в зону с красными занавесками, пройдите сквозь них, возьмите аптечку. Кстати, их здесь две: одна внутри, другая снаружи. Идите дальше, расстреляйте врагов, побеседуйте с женщиной, возьмите красную ключ-карту, выйдите в дверь, открыв ее полученной картой (это комната с красными занавесками), и таким образом очередная миссия выполнена.

— *Уровень 3B.*

На старте этого уровня встречаете сразу трех врагов. Справившись с ними, зайдите в магазин, перебейте негодяев, пройдите в дальнюю часть помещения, заберитесь в вентиляционную трубу, где повстречаете еще чужого и Серого, который когда сдохнет, обронит ключ. Хватайте его, а затем, если хотите просмотреть симпатичную видеосцену, заберитесь в вентиляционную трубу в начальной части этой комнаты, затем пройдите в оперный театр, находящийся почти в конце улицы. Поскольку у вас есть красная ключ-карта, то можете войти. Возьмите наизготовку MP5, чтобы с ходу прикончить вражеского чужого, стоящего за дверью. Пройдя чуть дальше остерегайтесь атаки Октабрейна, находящегося чуть справа в отдалении, а Инфорсер пытается напасть также справа, но он заметно ближе.

Пройдите в комнату через небольшую дверцу, прикончите "чужого", "Серого" и Инфорсера, перейдите в следующую комнату, покажите "Серому" почем фунт лиха, возьмите съеживайющий луч (shrink ray), пробирайтесь через вентиляционный ход, пройдите в комнату в самом конце, пристрелите трех Инфорсеров. Они видимо заждались здесь. Идите дальше налево в комнату, как раз ниже этого коридора, активируйте выключатель, выйдите обратно, зайдите в соседнюю комнату, находящуюся чуть ниже по коридору слева; возьмите здесь синюю ключ-карту, затем выйдите через дверь, находящуюся поблизости от того места, где находились Инфорсеры, и уровень завершен.

— *Уровень 3C.*

На этом уровне в самом начале прикончите парочку чужих (желательно из ружья), затем сверните направо, подстрелите "Серого" войдите в лифт, убейте Инфорсера, затем активируйте выключатель и окажетесь в оперном театре. Спускайтесь вниз, подойдите к туалетам. Это первая дверь прямо перед вами, когда выйдете из лифта. В сортире очень нехорошие ребята.

Кстати, здесь же есть боеприпасы и health boosts. Разберитесь с этими негодяями, соберите нужные предметы. Выйдите из туалета, пройдите в следующую двустворчатую дверь, прикончите еще нескольких врагов. Будьте осторожны. Инфорсеры могут прятаться за углом. Когда покончите с этими неотложными делами, пробирайтесь через вентиляционную трубу в комнату, где ранее прикончили "Серого" На этот раз встретите здесь Инфорсера. Прикончив его, пробирайтесь через следующий вентиляционный вход и из трубы увидите Инфорсера, а также "чужого", "Серого", а чуть дальше еще одного Инфорсера.

Вернитесь обратно, активируйте выключатели, в результате начнут действовать лифты. Заберитесь в тот, что справа. Теперь нужно добыть doomsday device. Это такое специальное устройство, которое находится за углом в нише возле стоящего на страже Октабрейна. Таким образом, выполните главную цель миссии, ну а затем возвращайтесь в оперный театр, пробегите через это помещение, отыщите красную ключкарту, бегом возвращайтесь обратно, откройте найденной картой соответствующую дверь, за ней обнаружите "чужого", а за углом Инфорсера и еще несколько "чужих", в том числе и "Серого" Разделавшись с этой напастью, пройдите в дверь и окажетесь возле оперного театра. Здесь увидите телепортер. Он открыт, так что забирайтесь в него побыстрее, внесетесь в комнату, которая вам знакома. Немедленно прикончите Инфорсера, а затем еще одного чужого, активируйте выключатель, возьмите аптечки по обеим сторонам помещения, далее пройдите в оперный театр, на противоположной стороне от телепортера увидите дверь, выйдите в нее, и дело сделано.

— *Уровень 3D.*

В первой комнате окажетесь в полном одиночестве. К сожалению, не надолго. Выйдя через дверь, сразу же увидите свинью и Инфорсера. Перейдите в следующую комнату, активируйте выключатель. Таким образом запустите взрывное устройство (doomsday device). Казалось бы, этого не следовало делать, но на самом деле без этого не обойтись, и теперь нужно немедленно его отключить, для чего необходимо активировать сразу четыре выключателя, находящихся в соседних помещениях.

Первый выключатель в комнате с маленькой деревянной дверью за ней. Следующий находится в верхней части машины и, наконец, последний у большого окна, ну а затем готовьтесь к серьезной схватке. Воспользуйтесь телепортером возле небольших комнат с выключателями. Босс уже поджидает вас. Соперник очень опасный, и возможны серьезные неприятности. Атакуйте его из ракетомета, старайтесь держаться подальше, поскольку если только он приблизится, все пропало. Держитесь на дальней дистанции, не торопитесь, враг будет побежден.

— *Уровень 4A.*

Лучше всего на этом уровне использовать автомат MP5, поскольку боеприпасов для ружья явно недостаточно. Уничтожайте свиней, как только увидите; судя по всему, они уже перебили всех людей. В конце коридора, в котором стартуете, уви-

дите также чужого. Разобравшись с ним, выйдите через дверь направо, другие двери пока недоступны. Главное на этом уровне – уничтожить яйца чужих. Задача, в принципе, несложная.

Вначале прикончите Инфорсера, затем разберитесь с яйцами в нижней части лестницы. Идите налево, увидите еще одно яйцо (вы уже знаете, что их все нужно ликвидировать), пройдите налево, найдете еще несколько яиц, заберитесь в вентиляционный проход, внутри обнаружите Инфорсеров, но убьете их запросто, а дальше пройдите в первый проход, убейте еще нескольких Инфорсеров, обнаружите яйцо, а следующее за углом. Пока не спускайтесь по лестнице. Вначале уничтожьте яйца, а затем бегите вниз по ступенькам, встретите чужого и Инфорсера. За колонной еще парочка чужих, здесь же несколько яиц. Сделав все необходимое, пройдите в лифт. На верхнем уровне несколько Инфорсеров, их запросто можно прикончить из ракетомета, но пока этого делать не следует. Поднимайтесь по ступенькам, затем спуститесь по другой лестнице направо. Обнаружите здесь Инфорсеров и "Серого" Справившись с ними, пройдите через большую дверь, возле той двери, открыть которую можно только с помощью желтой ключ-карты, но это не проблема, поскольку именно эту карту найдете здесь. Для этого нужно пройти направо в заднее помещение, где ее и обнаружите. К сожалению, ее охраняет Октабрейн. Соперник это не опасный. Кстати, здесь же чужие и Инфорсеры.

Пройдите в комнату, открыв дверь желтой ключ-картой; перебейте Инфорсеров, которых ранее "помиловали", затем разделайтесь с парочкой "Серых", пройдите в следующую комнату, убейте "Серого" который буквально выскочит к вам навстречу, как только откроете дверь. Кстати, возможно обнаружите здесь еще одного "Серого", ну а затем пройдите в дверь слева и завершите эту стадию.

— *Уровень 4B.*

Пройдя в дверь, окажетесь лицом к лицу с Инфорсером. Сверните за угол и увидите "Серого", повернувшегося к вам спиной, а вдалеке Октабрейна. Вначале прикончите "Серого", а затем уже Октабрейна. Сверните направо, вы пока не можете попасть в левую зону. Учтите, уровень трудный. Действуйте расчетливо, будьте внимательны. Опасность может угрожать с любой стороны в любой момент. Идите направо, пристрелите "Серого" и Инфорсера, затем продвигайтесь вперед, уничтожьте еще одного "Серого" и Инфорсера, а дальше Инфорсера и Октабрейна. Очень полезно использовать ракетомет, так справитесь с ними значительно быстрее.

Выйдите через дверь в конце этого прохода, перебейте Инфорсеров, будьте внимательны, не пропустите яйца чужих, активируйте выключатель слева. Не спутайте, поскольку, если активируете выключатель справа, мост, ведущий в комнату в самом начале уровня, будет вновь опущен, а вряд ли вам это понравится. Итак, активировав левый выключатель, выйдите из комнаты, пройдите в то место, где ранее находились яйца чужих. Если вы прой-

дете вперед из предыдущей комнаты, то легко обнаружите это помещение. Войдите в него, пристрелите "Серого" слева, затем ликвидируйте Инфорсеров, возьмите синюю ключ-карту, уничтожьте яйца чужих, не забудьте поблизости собрать патроны и аптечку, выйдите из комнаты, продвигайтесь вперед и увидите зону с многочисленными яйцами чужих. Взорвите бомбу pipe, чтобы уничтожить эту нечисть; пройдите в дверь, держите наготове ружье, расстреляйте яйца, затем прикончите "Серого" на платформе и, наконец, Инфорсера и Октабрайна.

Если хотите добыть секрет, запрыгните на приподнятую платформу, там как раз и найдете аптечку. Просмотрите видеосцену, выйдите в дверь, возьмите секрет, перейдите в комнату налево и окажетесь возле старта. В этом помещении вас атакуют "Серые" и несколько Октабрайнов. Выйдите в комнату налево, активруйте выключатель, возьмите усилители здоровья. Необходимо иметь уровень здоровья выше 100 пунктов. Не забудьте позаботиться о Инфорсерах, а затем уже перейдите в комнату справа, сыграйте в кошки-мышки с "Серым", прибейте Октабрейна, а затем и Инфорсера наверху, а дальше еще пару таких же врагов за углом. Затем активируйте выключатель, в результате на возвышенной платформе, где находился Инфорсер, в движение придут ступеньки. Нужно будет прыгнуть через образовавшееся отверстие. Перебейте Инфорсеров и "Серых" На этот раз схватка будет совсем нелегкой. Активируйте выключатель, откройте дверь, вырубите устройство cloaking device, вернитесь в комнату с Октабрейнами с обеих сторон, выйдите через большущую дверь,. расстреляйте из пистолета яйцо чужого, залезайте в вентиляционную трубу, и уровень закончен.

— *Уровень 4С.*

Проберитесь через вентиляционное отверстие, убейте "Серого" из MP5, сверните за угол, мочите Инфорсера, а затем Краба. Сверните за угол, прикочните еще одного Инфорсера, заберитесь в вентиляционный проход. От него в первый же проход, как только его увидите. Спускайтесь вниз, застрелите из пистолета Краба, а затем точно также Инфорсера. Чтобы не менять оружие, "мочите" "Серого" из пистолета, а затем уже приготовьте к бою ракетомет, запрыгните на приподнятую платформу, где найдете аптечку, восстанавливающую 25 пунктов здоровья. Тут же бегите назад, потому что буквально через несколько мгновений атакует пара Октабрейнов. Вот тут-то ракетомет и пригодится. А затем заберитесь в вентиляционный проход в задней части комнаты и экипируйте mighty foot (это новое "оружие"), чтобы перебить крабов в вентиляцонной шахте. Пользуйтесь им почаще, при каждом удобном случае. Оружие достаточно эффективное, им можно нанести чрезвычайно серьезные повреждения. Рекомендуем его использовать в схватках лишь с одиночными врагами и ни в коем случае не пытайтесь уничтожить им Октабрейнов.

Пройдите через дверь, которую сможете открыть; возьмите аптечки, перебейте чужих, вернитесь в предыдущую комнату, заберитесь в вен-

тиляционное отверстие, пробирайтесь через первый проход, который увидите в этой вентиляцонной трубе. В очередной комнате обнаружите нескольких крабов и Инфорсеров. Снова забирайтесь из этой комнаты в вентиляционную трубу, конечно, вначале разобравшись с врагами, но перед этим соберите аптечки, а затем уже спускайтесь вниз по трубе, чтобы добраться до терминала. Перебейте встреченных по пути врагов. Если здоровье заметно ухудшилось, приблизительно до 30-50 пунктов, можете не волноваться, так как восстановите его на следующем уровне, если проявите достаточное умение и хладнокровие. Забирайтесь в вентиляционный проход, далее в комнату, ведущую обратно к старту (Крабы, "Серые", Инфорсеры), выйдите в дверь направо и таким образом завершите очередную стадию.

— Уровень 4D.

Возьмите MP5 и боеприпасы, пройдите к лифту налево, пристрелите Инфорсера, войдите в дверь справа, но вначале экипируйте mighty foot. Немедленно увидите краба, разделайтесь с ним, вновь довстаньте MP5, расстреляйте Октабрейна, а затем и Инфорсера.

Если хотите заполучить аптечку (10 пунктов), вначале прикончите Инфорсера за углом, после этого сможете ее взять. Далее сверните за угол, постарайтесь собрать аптечки, не будучи раздавленым. Это довольно трудно, но принципиально возможно. Вернитесь к тому месту, где нашли аптечку в 10 пунктов, выйдите в дверь и в конце прохода слева прикончите "Серого", пройдите через ближайшую дверь к той, через которую вошли, перебейте крабов, Инфорсеров, яйца чужих, используя MP5, а яйца можете уничтожить своим mighty foot. Активируйте выключатель, пройдите через стенку слева. Очень важный секрет, совершенно необходимый для успешного завершения уровня – синияя ключ-карта.

Спускайтесь вниз по коридору, экипируйте mighty foot, разделайтесь с крабами, далее в конце прохода экипируйте ракетомет и всадите ракету в Октабрейна. Прыгайте дальше, хватайте ключ-карту и на следующей платформе найдете "атомное здоровье" (atomic health). Ваше здоровье теперь должно быть на уровне 150-190 пунктов. Возвращайтесь к двери, которую охранял "Серый" в комнате перед выключателем; пройдите в нее, уничтожьте "Серого" и краба, доставайте ракетомет, перебейте оставшихся врагов, прыгайте дальше и доберитесь побыстрее до двери в конце помещения. Здесь обнаружите Инфорсера, он опасен, будьте внимательны.

Проскочите в дверь, бегите дальше по коридору и вернетесь к месту старта. Войдите в лифт перед собой, воспользуйтесь синей ключ-картой, чтобы открыть дверь в конце прохода. В следующей комнате ликвидируйте краба и Инфорсера, активируйте выключатель справа. Если активируете другой выключатель, то обязательно нарветесь на неприятности. А в соседней комнате перебейте всех врагов, активируйте выключатель поблизости от входа в комнату, затем в следующей комнате уничтожьте Октабрейна, активируйте выключатель справа. В принципе, это не очень легко, и когда бу-

дете завершать уровень, то здоровья останется приблизительно пунктов 20, так что в этот момент, если уровень здоровья ниже 50 пкунктов, начните все сначала. Пройдите к лифту, убейте краба, затем пройдите в дверь, разделайтесь с Инфорсером, откройте следующую дверь, за ней два Инфорсера, один "Серый", а также яйца чужих. Немедленно экипируйте ракетомет, прыгайте через расселины, постарайтесь не свалиться в песчаные ямы и, если увидите каких- нибудь врагов, немедленно пустите в них ракету, а ближе к концу уровня пройдите в дверь, встретите клона и закончите стадию.

— *Уровень 4E.*

Убейте Инфорсера и крабов, а затем "Серого" за углом, выйдите в дверь, замочите краба и "Серого", далее дверь позади "Серого" и разберитесь с Октабрейном. Сверните налево, заберитесь в вентиляционную трубу, спускайтесь по ней и выберитесь из системы вентиляции через первый же проход. Возьмите ключ-карту, выслушайте, что скажет Дюк. Предстоит нелегкая работа, вернитесь в первую комнату, выйдите через дверь возле того места, где находился первый ликвидированный вами "Серый"; приготовьте ружье, убейте краба и Октабрейна, далее через большую дверь, разберитесь с чужим, а затем еще с несколькими. В конце концов, доберетесь до красной ключ-карты, возьмите ее, и комната с целой стаей крабов будет открыта. Придется вначале разобраться с четырьмя крабами. С ними справитесь с легкостью.

Далее пройдите в комнату в конце коридора, убейте чужих в первой части помещения, в их числе Октабрейны, Инфорсеры, "Серые", еще несколько крабов, и когда с врагами будет покончено, поднимайтесь по коридорру, ликвидируйте по пути Инфорсеров и яйца чужих, приготовьте к бою приличное оружие, желательно иметь побольше боеприпасов. Вполне сойдет для этого случая ружье. Предстоит схватка с "Серым", чужими и Инфорсерами.

Пройдите в следующую дверь, в очередной комнате уничтожьте "Серого", Инфорсеров и крабов. Внизу лестница, обнаружите Инфорсера. Мочите его, пройдите в дверь у основания лестницы, встретите еще одного Инфорсера, чужого и обнаружите яйцо. "Объяснитесь им в любви", MP5 вполне подойдет для этого случая, сверните на угол и будьте внимательны. Октабрейна увидеть крайне трудно. Уничтожив его из MP5, выйдите в дверь, разберитесь с "Серыми" и Инфорсерами, а затем бегите через проход (он обозначен на вашей карте), перебейте Инфорсеров. Надо раздобыть секрет, иначе хлопот не оберешься. Перебейте остальных Инфорсеров, бегите вверх по лестнице. Здесь еще куча таких же врагов плюс чужие и "Серые" Выскочите в дверь, перебейте остальных чужих, поднимайтесь в верхнюю часть коридора, сверните направо, далее через большую дверь, возьмите аптечку и боеприпасы, уничтожайте яйца и "Серых", выйдите вперед в открытую зону. Здесь перебьете солдат, и вас ждет неожиданная радость...

— *Уровень 4F.*

На этом уровне придется не только попотеть, а возможно и по-

плакать. Во всяком случае, торопиться не следует, горячность к добру не приведет. Спуститесь по лестнице, затем отбегите назад, прибейте чужого, катитесь буквально кубарем вниз по лестнице, ликвидируйте Инфорсера, развернитесь и тут увидите Октабрейна. Его можно убрать из пистолета, поскольку боеприпасы на этом уровне нужно беречь. Ликвидировав очередное яйцо, прыгайте на платформу, убейте слева Инфорсера, приготовьтесь к схватке с Октабрейнами и "Серыми", не забывайте про яйца и чужих. Для этой цели лучше всего подойдет гранатомет, а вот яйца расстреляйте из пистолета. К этому моменту у вас должно быть здоровье не ниже 100 пунктов. В противном случае немедленно используйте аптечки, чтобы восстановить здоровье; приготовьте к бою MP5, выйдите в дверь и встретите крабов, плюющихся кислотой, а кроме того, Инфорсера и яйца. Уничтожив всю нечисть, пройдите прямо в стену, чтобы обнаружить секретный проход. Найдете броню, ракеты и батарейки. Поднимитесь по проходу рядом с дверь, через которую вошли; приготовьтесь к бою с Инфорсером и крабами, плюющимися кислотой, не забывайте про яйца. Этих врагов будете встречать здесь довольно часто. Кроме того, в лифте в конце коридора обнаружите "Серого", но его трогать пока не надо. Пройдите через дверь в коридоре, приготовьте к бою ракетомет, ликвидируйте "Серых" и Инфорсеров в обеих частях комнаты и обратите внимание, что если выстрелите из ракетомета точно в центр комнаты, то никому не нанесете повреждений.

После того, как враги будут уничтожены, войдите в комнату и тут же с обеих сторон набросятся на вас монстры. Не пропустите яйца, а в задней части комнаты несколько Октабрейнов. Их лучше расстрелять ракетами. К сожалению, к этому моменту у вас должно быть не менее 5-6 ракет. Если захотите восстановить здоровье, вернитесь обратно в секретной комнате, возьмите аптечки, затем активируйте пару выключателей. Один из них расположен в левой, а другой в задней частях комнаты. Пройдите в комнату посередине, соберите боеприпасы и как можно быстрее отыщите ключ-карту. Затем выбегите из комнаты, если не хотите нарваться на "Серых"

Пройдите через секретную комнату, продвигайтесь направо до конца, снова сверните направо. Здесь обнаружите яйцо и очередного плюющегося краба. Расстреляйте их из пистолета и тут же приготовьте к бою пулемет. Когда лифт окажется внизу, расстреляйте очередью из пулемета Инфорсера, поднимайтесь наверх, перебейте чужих, расстреляйте яйца из пистолета. Если встретите Инфорсеров, полосните их из пулемета, далее через дверь, расстреляйте врагов, используя автомат и ракетомет; заберитесь на последнюю платформу, возьмите усилители здоровья, зайдите в комнату, убедитесь, что у вас в руках отличное оружие ближнего боя, например, MP5; разделайтесь с Инфорсерами, пройдите направо, уберите "Серого" и плюющихся крабов, заодно еще несколько Инфорсеров, перейдите в соседнюю комнату, где встретите еще нескольких чужих

и крабов. Разобравшись с врагами, отыщите дверь. Если хотите добыть аптечку, выйдите в дверь, спуститесь по коридору, но это совсем не обязательно. Как только выйдите из двери, немедленно приготовьте к бою ракетомет. Желательно, чтобы осталось по крайней мере 10-15 ракет, тогда все пройдент гладко. "Серые", чужие Октабрейны и Инфорсеры, в общем, вся нечисть собралась "в одном флаконе" Чужих расстреливайте из пистолета, ну а остальных, конечно, ракетами. Поскольку уровень практически закончен, постарайтесь остаться в живых, и когда успешно завершите его, на этот раз получите телефонный номер девушки, с которой познакомились в конце предыдущего уровня. Можете не сомневаться, Дюк обязательно позвонит.

— *Уровень 4G.*

На этом уровне стартуете в коридоре. Немедленно экипируйте автомат MP5, пройдите в дверь, убейте "Серого" и Инфорсера, затем сверните вправо, ликвидируйте еще одного Инфорсера, бегите вверх по лестнице налево, уничтожьте яйцо, пройдите прямо в стену справа от вас, в результате обнаружите проход в секретную комнату. Вам обязательно понадобится броня (armour), так что возьмите ее, ликвидируйте чужих и Октабрейна, соберите боеприпасы у трупов врагов, взгляните на видеоконсоль и мельком сможете рассмотреть босса, который выглядит устрашающе. Достаньте пистолет, пройдите в дверь, мочите чужого, не забудьте про краба, пройдите через соседнюю дверь, сразитесь с Инфорсером. За углом еще один, так что заранее экипируйте MP5; за следующим углом очередной Инфорсер, а также яйцо. Будьте осторожны, уничтожайте врагов, стараясь не получить повреждений; пройдите в дверь, приготовьтесь к серьезной схватке с парочкой Инфорсеров и Октабрейнов.

Вначале разоберитесь с Инфорсерами, а потом займитесь Октабрейном; перейдите в комнату справа, из автомата MP5 растреляйте Инфорсеров и чужих, а затем "Серого" Возьмите секрет внутри "машины" слева, получите боеприпасы и атомное здоровье. Вернитесь обратно в комнату с телепортером, соберите небольшие аптечки в помещении справа, затем перейдите к лифтам. Перебейте здесь врагов, вызовите лифт вниз, будьте осторожны. В лифте один Инфорсер, а на крыше лифта второй. "Мочите" их из автомата (второй, который на крыше, очень опасен), поднимайтс на лифте наверх, приготовьтесь сразиться с Инфорсерами, Октабрейном и "Серым", поджидающим вас у основания лестницы; расправьтс с крабами и Инфорсерами, пройдите в дверь и приблизитесь к месту схватки с финальным боссом. Учтите, если погибнете, это будет настоящая трагедия. Активируйте выключатель, чтобы опустить пол вниз, проследуйте по дорожке в комнату, где обнарудите "Серого" и еще один выключатель.

Просмотрите видеосцену и готовьтесь к бою. Как ни странно, босс не очень силен. Атакуйте его из ракетомета, а когда ракеты кончатся, переключитесь на ружье, затем с тепленького трупа возьмите синюю ключ-карту, освободите девушку и вперед.

— Уровень 4H.

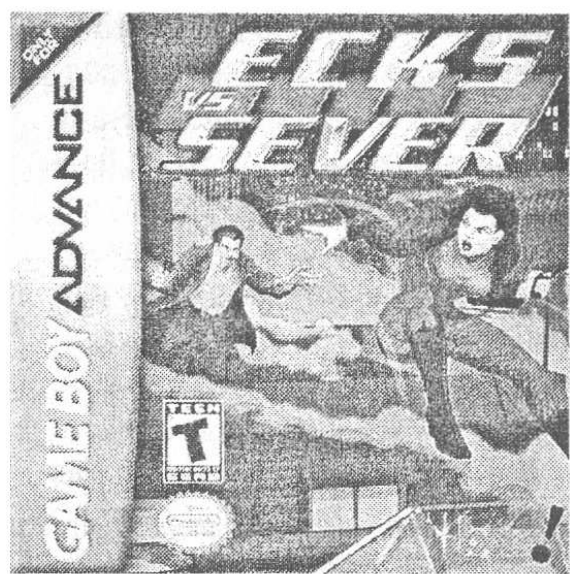
Очень трудный уровень. Ваша задача добраться до выхода, сражаясь с врагами, уворачиваясь от взрывов в самых неожиданных местах. В принципе, похоже на египетский уровень, но куда труднее. Вряд ли вам удастся справиться с первой попытки. Во всяком случае убедитесь, что уровень здоровья в начале уровня не ниже 70 очков. Бегите до конца, ни в коем слкчае не останавливайтесь, понапрасну не тратьте время.

Вначале перебейте плюющихся крабов, возьмите аптечку, затем чужого за углом; бегите, пока не встретите Инфорсера, мочите его из автомата, далее чужого, затем плюющегося краба, хватайте броню (armour), и если собрали аптечки по пути, то уровень жизни должен быть не менее 100 очков. Убейте Инфорсера и плюющегося краба, выбегите через дверь. В следующей секции обнаружите яйца и "прессы", ну а затем в следующей комнате несколько чужих. Если здоровье где-то на уровне 100 очков, то проблем особых не будет. Мчитесь в следующую секцию. Здесь снова прессы, Октабрейн, Инфорсер.

В следующей комнате "Серый" и чужой. Проскочите через пару дверей, затем в комнату, отыщите красную ключ-карту, заодно захватите аптечку, выскочите в дверь налево и попадете в зону с песчаными ямами. Запрыгните на черные блоки, соберите аптечки, далее через дверь в конце, приготовьтесь прикончить Инфорсера, мчитесь по коридорру до самого конца, дальше через первую же дверь, как только ее увидите.

В следующей комнате через дверь, ближайшую справа; далее к двери, ближайшей к вам. Мчитесь по коридору, уничтожайте Инфорсеров, выскочите в дверь к телепортеру и приготовьтесь просмотреть концовку. Наверняка успешно завершите этот уровень (хотя возможно и не с первой попытки), если будете мчаться без перерыва. Это главный совет!

ECKS VS. SEVER



*** Сюжет.**

Jonathan Ecks (Джонатан Экс), человек среднего возраста, бывший агент федерального бюро расследования, теперь пытается отыскать женщину по имени Mills (Миллс), видимо, возлюбленную босса его организации. Судя по всему, ее хотят убить, и если Джонатану удастся выполнить задание, то он получит информацию о том, как много лет назад погнибла его семья от бомбы террориста. К сожалению, он практически ничего не знает об этом и постарается любой ценой найти убийцу своей семьи.

С другой стороны, есть еще женщинаа по имени Sever. Ранее наемный убийца секретной организации NSA, великолепный снайпер, блестяще владеет боевыми искусствами. Видимо, кошмарный образ жизни, который она вела, ей уже надоел, и она мечтает уйти "на пенсию" и купить домик в какой-нибудь маленькой деревушке, где намеревается прожить до конца своих дней вместе с мужем в полной идилии. Однако, для того, чтобы осуществить свою мечту, ей нужно выполнить последнюю работу по заданию босса, которого зовут Гент (Gent). Она отправляется на поиски Экса, которого, конечно же, должна убить, только тогда она сможет покинуть свою организацию, в противном случае...

Однако, в какой-то момент все меняется. Sever понимает, что возможно ее главный враг – Гент и, конечно, он не намеревается отпускать ее, наверняка нарушит условия соглашения, тем более, что она узнает о нападении на деревню ее мужа, в результате которой он и его близкие родственики были уничтожены якобы случайной ракетой.

Теперь представители двух самых мощных в Соединенных Штатах секретных организаций как бы продолжают борьбу между собой, которая является отражением борьбы и конкуренции между двумя этими могущественными кланами. Конечно, в реальной жизни ничего подобного нет, но это ведь игра. Напряженная охота друг за другом продолжается до тех пор, пока они наконец не осознают, что это всего-навсего подставка. Специальный заговор, суть которого им абсолютно неизвестна. Игра состоит из целого ряда миссий, в которых вы можете играть как за Экса, так и за Sever. И в зависимости от того, за кого играете, характер игрового действия заметно меняется.

* Прохождение за Экса.

— *Миссия 1.*

На старте миссии вы вооружены лишь обычным пистолетом и находитесь в задней части аллеи, рядом с пожарными гидрантами и запертыми воротами гаража. Пройдите вперед, сверните направо и увидите вход. На страже обычный охранник, мочите его, сделав один или два точных выстрела из пистолета, откройте входную дверь.

Оказавшись в новом помещении, увидите какие-то покореженные ящики, картонные коробки. Охранники очень ловко укрываются в этой зоне. Чтобы облегчить себе жизнь, выстрелите в бочки с бензином, кое- кому придется несладко, а затем используйте нишу, заскакивайте в нее, чтобы укрыться от вражеского огня, и выскакивайте обратно, чтобы атаковать охранников. Прячьтесь с проходах между ящиками и, когда с врагами будет покончено, пройдите в узкий проход между металлическими контейнерами и стеной, расстреляйте охранника, как только заметите; продвигайтесь дальше по проходу, сверните налево, постарайтесь не упустить ни одного из охранников, соберите боеприпасы, выстрелите в бочки, получите кольт Colt M16A2.

Пройдите в дверь, остерегайтесь охранников. Они могут прятаться в нишах или за дверью. Откройте дверь и тут же отскочите назад, поскольку охранник, стоящий в дверном проеме, заметит вас и тут же подстрелит. Выбрав подходящий момент, прикончите охранника, быстро проскочите вниз по коридору, соберите боеприпасы, спрячьтесь в нишу, затем выгляните чуть-чуть и увидите появившихся охранников. Расстреляйте их мощной очередью из M16, откройте дверь, возле которой стоя охранник. Старайтесь держаться подальше, поскольку вас уже поджидают три охранника с пистолетами наготове. Выстрелите в бочки с бензином. При взрыве охранник погибнет, затем мчитесь сломя голову через комнату, дальше вверх по лестнице, прикончите остальных охранников, бегите дальше по дорожке, сверните налево, расстреляйте еще охранников возле лестницы, как только их увидите. Дальше по узким коридорам и у развилки остановитесь. Выждав несколько секунд, пройдите через правую дверь, быстренько замочите четырех охранников, заберите аптечки (health kits) и боеприпасы, которые они обронят. Продвигайтесь по левой дорожке, по пути обнаружите вход в небольшую комнату. Там бочки с бензином и охранники. Вы догадались, что нужно сделать. Осторожненько выгляните, прицельтесь в бочки и бум-бум, охранников больше нет. Впрочем убедитесь, может кто-нибудь выжил, прикончите его точным выстрелом из кольта, покиньте комнату, бегите вдоль по коридору. По пути встретите нескольких надоедливых охранников, но в таком узком пространстве им скрыться негде, так что уделаете их с легкостью.

Оказавшись в следующей зоне, обнаружите многочисленные контейнеры; уничтожайте здесь охранников, ни в коем случае не свалитесь вниз в следующую зону, поскольку практически окажетесь на старте

этого уровня. Отыщите безопасный маршрут в следующее помещение и увидите трех агентов ФБР, охраняющих компьютер laptop. Понадобятся три точных выстрела из кольта, чтобы завалить их, ну а затем подойдите к компьютеру. Цель выполнена.

Новый пароль **EXTREME**.

— *Миссия 2.*

На этой миссии действовать нужно очень быстро. Не останавливайтесь ни на минуту, мчитесь с масимальной скоростью. Уничтожайте врагов только при крайней необходимости. Боеприпасов у вас немного, и если ввяжитесь в тяжелый бой с охранниками, то неприятности неизбежны. Как можно быстрее проскакивайте через нужные двери, остерегайтесь охранников. В общем, действуйте быстро, решительно и без колебаний.

Стартуйте в темной аллее, бегите через нее, увернитесь от охранника, откройте двень, в следующей комнате пристрелите охранника, стоящего на страже у двери. Откройте ее, перебегите в соседнюю комнату, где увидите много синих контейнеров. Бегите вперед, отыщите дверь, откройте ее.

В следующей комнате вас поджидают несколько фэбээровцев. Постарайтесь от них увернуться, заскочите в следующую комнату, где находится много картонных ящиков. Держитесь левее, бегите по узкому проходу, по пути грохните охранника, а в конце прохода сверните направо, увидите дверь, увернитесь от вражеского обстрела, откройте дверь и попадете в комнату с лифтом. Войдите в лифт, нажмите кнопку **B** на стене, дверь откроется, и лифт поднимет вас на следующий этаж. Перейдите в очередную комнату с многочисленными картонными ящиками. Маневрируйте вдоль узкого прохода, прикончите одного или двух охранников, а когда увидите перед собой пару бочек, расстреляйте их и мчитесь дальше. Не обращайте внимания на то, что не можете пока достать замечательное оружие – кольт, времени на это тратить не следует.

Мчитесь к двери и попадете в комнату с несколькими охранниками и полуоткрытой дверью. Проскочить в нее нельзя. В панику впадать не следует. Увернувшись от охранников, перебегите вправо к узкому просвету. Нажмите кнопки **L** и **R**, чтобы опуститься на корточки, отпустите кнопки, проскользнете в этот узкий проход и окажетесь на свободе. Миссия закончена.

Новый пароль **EXCITE**.

— *Миссия 3.*

Sever бегает и обстреливает вас гранатами, а вы должны поразить ее не менее пяти раз, иначе беда. Пистолет для этой цели не годится. Так что в самом начале миссии отыщите мощную снайперскую внитовку Sig SSG 3000 и боеприпасы. Это самое главное оружие, только с помощью него сможете успешно отразить атаки противницы. Устите, что каждая ее граната в случае успеха нанесет вам 64 пунктов повреждений. Будьте осторожны, если хотите выжить. Бегите вперед и прежде, чем свернуть налево, выскочите из аллеи, займите позицию в левом углу, приготовьте снайперскую винтовку, нажмите кнопку **A**, чтобы перейти в снайперский режим. Sever находится в комнате слева и атакует гранатами.

Однако, в этой позиции вы нахо-

дитесь в безопасности, можете не опасаться повреждений. Наведите снайперскую винтовку на нее через окно, постарайтесь не промахнуться, и когда сделаете точный выстрел, она моментально выскочит в следующую комнату. Вот тут переключитесь на пистолет, выйдите влево, продвигайтесь вперед и, когда окажетесь в следующем проходе, увидите несколько охранников. Быстренько перестреляйте их из пистолета. Фэбээровец, как только его прикончите, обронит замечательное ружье Pancor Jackhammer. Хватайте его и немедленно приготовьтесь к бою.

Продвигайтесь по проходу, не выскакивайте на открытое пространство, отыщите окно и снова увидите через него Sever Процедура вам известная. Доставайте снайперскую винтовку, на этот раз не стойте в левом углу, отойдите на несколько шагов. Это отличная снайперская позиция, вы находитесь в безопасности и можете сделать не менее двух точных выстрелов, после чего она вновь убежит Теперь выскакивайте на открытое пространство, сверните налево, прикончите охранника в маленькой аллее, возьмите броню, которую он обронит; затем возввращайтесь обратно, бегите вперед, по пути ликвидируйте нескольких охранников и фэбээровцев, используя ружье Pancor или снайперскую винтовку. Далее через узкий проход, приготовьтесь к очень опасному участку. Выскочите на открытую зону, бегите за желтым контейнером, проскочите в просвет между контейнером и стеной и мчитесь как можно быстрее к проходу, в котором фэбээровец. Юркните в него так, чтобы вас не засекла Sever. В противном случае, она тут же атакует гранатами и может прикончить вас.

Переключитесь на снайперскую винтовку, продвигайтесь к внутреннему левому углу стены коридора, чтобы занять позицию, с которой хорошо видно окно. Тут же переключитесь в снайперский режим и проведите три быстрых и точных выстрела. В противном случае она атакует вас гранатами, и получите серьезные повреждения и как только Sever убежит, развернитесь, бегите вдоль по коридору, прикончите по пути охранника и, когда выскочите на открытое пространство, держитесь спиной поближе к стене, поглядывайте в окно, чтобы своевременно увидеть Sever. Она находится достаточно далеко, так что можно не волноваться, гранаты вас здесь не достанут. Доставайте снайперскую винтовку и на этот раз поразите его четырьмя точными выстрелами. Она моментально удерет, но успокаиваться рано. Пройдите чуть вперед и увидите поблизости нескольких фэбээровцев. Один из них вооружен гранатометом. Можете перебить врагов снайперской винтовкой, а если хотите рискнуть, доставайте ружье Pancor, подбегите к окну и откройте огонь. При удаче прикончите парочку фэбээровцев, а затем, переключившись на снайперскую винтовку, мочите последнего. Теперь относительно безопасно, так что снова переключитесь на Pancor и бегите по коридору справа от окна. Мочите фэбээровца, он обронит замечательное оружие Colt M16A2.

Мчитесь дальше, уничтожая фэбээровцев; собирайте боеприпасы

и, когда доберетесь до следующей открытой зоны, то как раз и обнаружите Sever. Она шныряет вокруг тела Милл, так что немедленно нажмите и удерживайте кнопку **А**, выстрелите в Sever несколько раз из только найденного оружия. В конце концов, она перебежит в "черную" зону. Возле тела несчастной Милл найдете ключ Deciphering Key 1, хватайте его и проследуйте вслед на Sever. Миссия выполнена.

Новый пароль **EXCAVATE**.

— *Миссия 4.*

Самое главное, не потерять Sever из вида. В принципе, это довольно сложно. Не впадайте в панику. Все равно, когда доберетесь до какого-нибудь определенного места, то как раз ее и увидите. Она будет словно поджидать вас, но тут же убежит. На старте этой миссии Sever бросится наутек. Проследуйте за ней к зданию, пристрелите одного или двух охраников, и когда доберетесь до тупика, не отчаивайтесь. На самом деле, это не так.

Прикончите охранника в комнате, подойдите к окну, откройте его, нажав кнопку B; пристрелите охранника снаружи, затем подойдите к окну, нажмите кнопку вперед, опуститесь на корточки, выберитесь наружу, продвигайтесь по карнизу, возьмите броню, которую обронил убитый охранник; откройте следующее окно. Пристрелите охранника, заберитесь в следующее окно, возьмите кольт Colt M16A2, спускайтесь по лестнице, выйдите из здания, сверните налево и снова увидите Sever. Мадам, как обычно, бросится наутек, можете даже не пытаться обстреливать ее.

Проследуйте за Sever в следующее здание, поднимитесь по ступенькам, откройте окно, выберитесь наружу, замочите охранника и "бронированного" мерзавца из комнады SWAT. Охранник обронит замечательный автомат Ingram Mac 11. Немедленно возьмите его наизготовку, продвигайтесь по дороге, откройте окно, заберитесь в комнату, двигайтесь дальше по коридору, прикончите еще одного типа из команды SWAT из своего нового оружия, соберите боеприпасы, продвигайтесь дальше, а когда выйдете наружу, снова увидите Sever и нескольких бойцов из комнады SWAT. Несколько из них имеют щиты. На самом деле не отчаивайтесь, ситуация не так уж опасна. Sever забежит в бар Viper Lounge, ну а вы как обычно вслед за ней. Миссия выполнена.

Новый пароль **EXCALIBUR**.

Новый пароль для режима Multiplayer: **VULNERABLE**.

— *Миссия 5.*

Очень сипатичный бар. Как жаль, что он перестанет существовать. На старте миссии вы у входа в бар, войдите в него, проследуйте по коридору, расстреляйте охранников за стойкой бара, тут же сверните налево, пройдите мимо стойки и обнаружите проход, ведущий внутрь. В результате сможете добраться до мощного оружия gatling gun HK G11. И конечно же, найдете боеприпасы. Делать нужно все очень быстро, поскольку тут же несколько бойцов из комнады SWAT появятся в помещении, и начнется схватка не на жизнь, а на смерть.

Итак, предстоит действительно очень трудный бой. Страйтесь действовать все время пригнувшись, даже

когда движетесь, и почаще используйте G11, старайтесь целиться точно, количество боеприпасов ограничено. G11 – ваша единственная возможность уничтожить бойцов из команды SWAT, которые имеют щиты. Кстати, можете стрелять в положении пригнувшись. Итак, чтобы разделаться с ними, пригнитесь, продвигайтесь ко входу у стойки с левой стороны, двигайтесь медленно и, когда увидите первого из врагов (они находятся вокруг стойки), прицельтесь как следует и стреляйте. Обязательно прикончите его, если все время сможете удержать в перекрестии прицела. Когда он свалится, немедленно отойдите назад за стойку. Если хотите, можете встать в полный рост, открыть бешеный огонь, пытаясь уничтожить еще двух бойцов. Другие находятся с противоположной стороны стойки. Если не хотите рисковать, тогда можете попытаться действовать как бы наскоками, маневрируя назад и вперед после каждого выстрела, прячась, и таким образом убить их. К этому моменту у вас должны закончиться боеприпасы.

Однако в панику впадать не стоит, поскольку Pancor Jackhammer и броня находятся за стойкой по пути в соседнюю комнату Когда соберете это снаряжение, опуститесь на корточки и постарайтесь подкрасться к остальным членам комнады SWAT. Как только приблизитесь, немедленно вскочите и нашпигуйте их свинцом из своего Pancor Jackhammer. Попытка окажется успешной, если сохранили 50-70 пунктов здоровья и 50 пунктов брони (Armor). В противном случае оставшиеся четыре врага наверняка вас прикончат. Итак, надеемся, что вы уцелели. Примите наши поздравления!

Продвигайтесь к открытому проходу перед стойкой, переключитесь на G11, медленно продвигайтесь направо и увидите еще одного врага в центре груды ящиков. Цельтесь поточнее, каждый выстрел должен попасть в цель. Когда с ними будет покончено, наградой станет аптечка. Возвращайтесь к бару, где увидите еще несколько врагов. Очевидно они не ожидают вашего появления, так что можете разделаться с ними выстрелами из-за угла, так будет безопаснее. Отыщите открытый дверной проем, над ним надпись "Live Show" Приготовьте G11, войдите; приближаясь к комнате, увидите еще нескольких врагов, но ни в коем случае не горячитесь. Маневрируйте так, чтобы они вас не заметили. Когда окажетесь возле двери, вот тут-то открывайте огонь, изрешетите их выстрелами из G11, осторожно возвращайтесь к бару, где обнаружите еще нескольких бойцов. Избавиться от них чрезвычайно трудно, но вы уж постарайтесь, G11 ваш верный помощник.

Возвращайтесь обратно к стойке и увидите лестницу, которой ранее не было. Доставайте Pancor Jackhammer или G11, взлетите вверх по ступенькам, прикончите в комнате двух врагов, возьмите броню, которую обронит один из них, и возвращайтесь в бар. Снова подойдите к стойке и увидите вход в комнату, где стоит стол для бильярда. Через это помещение можно покинуть здание, при этом ликвидировать еще одного врага в небольшой нише слева. Идите направо, разделайтесь с очередным врагом, прячущимся за желтым

контейнером; быстренько перебегите через широкое помещение, юркните в проход впереди, пристрелите еще одного врага, затем сверните направо и разделайтесь еще с тремя. Откройте окно, быстренко выпрыгните из него, пристрелите очередного врага, находящегося внизу. Он явно не ожидает вашего появления, бегите вперед в узкий проход.

Одного из врагов уничтожьте слева, второго справа, а третьего в центре, и чуть дальше расстреляйте решетку, заползите в образовавшееся отверстие, ликвидируйте еще одного бойца из команды SWAT и окажетесь снова в Viper Lounge. Снова пройдите в дверь, над котороой надпись LIVE SHOW; продвигайтесь дальше, прикончите еще пару врагов. Один из них обронит ключ Deciphering Key 2, так что используйте его и сможете выйти через задний выход. Миссия завершена.

Новый пароль **EXTORT**

— *Миссия 6.*

В начале миссии у вас лишь пистолет, а у агента команды SWAT Pancor. Силы явно неравные, но вы уж постарайтесь подстрелить его как можно быстрее. Хватайте его оружие, поднимитесь по ступенькам, ликвидируйте еще одного бойца, а затем следующего за стойкой. Кстати, справа еще несколько врагов. Будьте осторожны, расстреляйте их, и наградой будет замечательный автомат Ingram.

Повернитесь к стойке, пройдите в соседнюю комнату, расстреляйте из ружья Pancor оставшихся врагов, затем выбейте решетку, заползите через отверстие, расстреляйте еще одну решетку, а заодно очередного врага. Он обронит G11, выйдите в дверь, в соседней комнате сверните налево, прикончите очередного врага, получите броню и аптечку.

Покиньте комнату, пройдите в следующее помещение слева, где обнаружите очередного врага, а замочив его, возьмете боеприпасы к G11 Теперь вам предстоит встреча с Sever. Будьте наготове, пройдите до конца направо, войдите в большую зону, где увидите грузовики и много ящиков. Sever бегает по этой территории, так что немедленно доставайте G11 и открывайте огонь. Как обычно, в ответ она атакует из гранатомета, но если вам удастся подранить соперницу, то она не сможет вести ответный огонь, и когда перебежит в новую зону, последуйте за ней, продолжайте обстреливать. В какой-то момент она вышибет двери и сумеет все-таки ускользнуть. Проследуйте за ней. Миссия завершена.

Новый пароль **EXPIRE**.

— *Миссия 7.*

В помещении очень темно. Пока лифтом воспользоваться нельзя, но на всякий случай пристрелите охранника, хватайте его Pancor Jackhammer, бегите вниз, дальше по лестнице, перебейте встреченных бойцов из команды SWAT, а внизу расстерляйте еще одного врага. Возьмите очки ночного видения (Infra- red goggles) и теперь сможете видеть все четко. Обратите внимание, что перед вами два лифта: лифт 1 и лифт 2. Нажмите кнопку **B** и получите доступ к этим лифтам. Отправляйтесь в проход в центре, прикончите врага, а затем еще парочку в нишах по обеим сторонам прохода.

Один из них обронит очки ночного видения. Они вам явно пригодятся, поскольку первые уже не будут работать. Так или иначе, запомните это место. В обоих нишах есть двери, но пока их открыть нельзя.

Поднимайтесь обратно вверх по лестницам к тому месту, где ранее видели лифты, войдите от закрытой двери в левый лифт, нажмите кнопку **B** на стене и лифт поднимет вас наверх. Выйдите из него, сверните налево, продвигайтесь по новому этажу, атакуйте охранника и еще одного бойца в комнаде SWAT в комнате слева, возьмите ключ от двери Door Key 2, который обронит один из бойцов; спускайтесь обратно по лестнице и воспользуйтесь доступным лифтом.

Поднимайтесь на следующий этаж, выйдите из лифта, пройдите направо, прикончите очередного врага двумя выстрелами из Pancor, возьмите инфракрасные очки, зайдите в комнату и прежде, чем открыть окно, осмотритесь, будьте осторожны, поскольку здесь прячется еще один враг. Уж он точно нашпигует вас свинцом, если прочавкаете. Итак, приготовьте свой Pancor, откройте огонь, прикончите врага выстрелом, желательно прямо в лицо. Выбирайтесь наружу, возьмите ключ Door Key 1, пройдите по дорожке, откройте окно, прикончите еще одного врага, заползите в комнату и возвращайтесь к лифту. Спускайтесь на первый этаж. Помните запертые двери в нишах по обеим сторонам коридора? Теперь вы можете открыть дверь справа. Войдите в нее, найдете здесь броню, аптечку и замечательный пулемет M134 Minigun с боеприпасами. Вот это удача.

В комнате увидите дверь от гаража, откройте ее, обнаружите включатель лифта, подойдите, активируйте его. Появится свет, и теперь можете воспользоваться вторым, левым лифтом на первом этаже. Войдите в него и поднимайтесь на верхний этаж. Когда двери лифта откроются, будьте очень внимательны, поскольку окажетесь как раз прямо перед двумя врагами. Атакуйте их из пулемета, и с ними будет покончено буквально в секунду. Выйдите из лифта, зайдите в первую комнату справа. Первым делом нужно разобраться с очередным агентом SWAT. Обратите внимание на решетку. Подойдите, выстрелите в нее из ружья, заползите в вентиляционный проход, возьмите аптечку, а затем осторожно выгляните из вентиляционного прохода с другой стороны и расстреляйте очередью из Minigun агента SWAT Он обронит боеприпасы, которые чертовски в дефиците. Больше здесь делать нечего, так что ползите обратно в вентиляционный проход, дальше продвигайтесь вдоль по коридору. Когда приблизитесь к комнате, прежде чем войти в нее, выберите удобную позицию, чтобы расстрелять еще одного бойца из команды SWAT.

Далее откройте окно, выберитесь наружу и увидите очередного врага, стоящего спиной. Удобный случай разделаться с ним, тут же перебегите к следующему окну, откройте его, и еще один болван стоит спиной. Большая удача. Разделавшись с ним, покиньте комнату и снова окажетесь в длинном коридоре. На этот раз действовать нужно очень решительно и внимательно. Продвигайтесь по коридору и прежде, чем доберетесь до

конца, за стеной обнаружите парочку врагов. Немеденно их ликвидируйте, затем пройдите налево или направо. Встретите фэбээровца и еще одиного из SWAT. Прикончив обоих, не горячитесь, поскольку если вбежите в комнату, то из-за стены вас атакует еще одни противник, а потому соблюдайте осторожность. Прикончив врага, тут же развернитесь и мочите еще одного в левой части комнаты. Перед вами две возможности.

Если хотите действовать безопасно, пройдите по левой дороге, атакуйте очередного SWAT, лежащего на постели; возьмите ключ от двери Door Key, который он обронит. Затем вернитесь к правой дороге, пройдите по ней, откройте окно, расстреляйте очередного противника, покиньте комнату и окажетесь перед ранее запертой дверью, она открыта. Пройдите в нее, возьмите ключ Deciphering Key 3, откройте дверь гаража, активируйте лифтовый выключатель, возвращайтесь обратно к лифту и спускайтесь на первый этаж. Будьте осторожны, поскольку здесь несколько соперников (SWAT) уже поджидают вас. Как только выйдете на первом этаже, немедленно обстреляйте их.

Если же патронов мало, то можно воспользоваться ружьем Pancor Jackhammer. Самый правый лифт пустой, однако на всякий случай действуйте осторожно. Иногда здесь может прятаться кто-нибудь из врагов. Когда убедитесь, что все в порядке, войдите в него. Миссия выполнена.

Новый пароль: **EXACT**.

— *Миссия 8.*

Итак, вы снова в отеле. Продвигайтесь вперед вдоль коридоров, пока не подойдете к развилке дороги. Сверните на правую дорожку, войдите в комнату. Двумя точными выстрелами завалите охранника, возьмите броню, которую он обронит; перебегите на другой конец комнаты. Здесь сразу чсетыре агента SWAT, а у вас лишь пистолет. Не впадайте в панику, не горячитесь, у вас есть броня, так что сможете прорваться. Когда окажетесь по другую сторону помещения, увидите охраника с ружьишком Pamncor Jackhammer. Прикончите его побыстрее, хватайте ружье, боеприпасы, нырком спрячьтесь за стену, осторожно высовывайтесь из-за стены, прикончите одного из агентов. Затем тут же спрячьтесь, выждите подходящий момент и снова повторите операцию. И тогда запросто разделаетесь с ними, хотя ситуация чрезвычайно серьезная.

Бегите дальше по коридору, пока не окажетесь в комнате с охранником; тут же мочите его, перебегите в соседнюю комнату, еще одного охранника прибейте. На этот раз тут вас начнут преследовать четверо агентов. Покиньте комнату, идите налево и в следующей комнате обнаружите открытое окно. Выскочите в него, перебирайтесь на другую сторону, там в комнате прибейте охранника, возьмите аптечку Health Kit. Выбегите из комнаты, дальше по коридору, пока не окажетесь в проходе с каменными стенами. Продвигайтесь по нему до лифтового выключателя, активируйте выключатель. К сожалению, тут же сразу несколько агентов на них, атакуйте их желательно неожиданно, как только они выскочат из-за угла, а когда закончите эту грязную работу, выйди-

те из каменного коридора, зайдите в комнату справа. Здесь еще один агент. К счастью, он стоит спииной к вам, тут и выстрелите ему в затылок. Пусть знает, как надо вести себя на посту. Затем выйдите из комнаты через другую дверь.

Продвигайтесь дальше по коридору, по пути уничтожайте агентов, возьмите G11, который обронит один из них, а затем возвращайтесь к лифтам. Воспользуйтесь правым лифтом, чтобы подняться на крышу, ну а когда двери откроются, неожиданно атакуйте несколькими очередями G11 бестолковых агентов. Это самое лучшее оружие, и когда останутся лишь трупы, пройдите вперед, спрыгните с крыши на землю, отыщите полуоткрытую дверь гаража и продвигайтесь внутрь. Миссия завершена.

Новый пароль **EXHALE**.

Новый пароль режима Multiplayer: **VENDETTA**.

— *Миссия 9.*

Вот теперь вам предстоит самый потрясающий уровень в игре, так что готовьтесь, вас ждут серьезные испытания. Бегите вперед, войдите в комнату, развернитесь, подстрелите охранника. Теперь в вашем распоряжении будет ракетомет (grenade launcher), автомат Ingram Mac 11 и даже броня. Подойдите к стене, к тому месту, где стоял охранник.

Нажмите клавиатуру, дверь откроется, пройдите в следующее помещение, пристрелите охранника у стойки, подойдите к стойке слева, возьмите G11 и ключ Deciphering Key 4. Присядьте на корточки, чтобы спрятаться за стойкой, поскольку тут же появится несколько агентов из другой организации NSA. Именно здесь служит Sever.

Пригнитесь, время от времени поднимайте голову, чтобы увидеть врага, и прикончите его точным выстрелом из гранатомета или другого огнестрельного оружия, а затем снова спрячьтесь. Как только с врагами будет покончено, соберите боеприпасы для G11, которые они обронят; пройдите в левую часть комнаты, нажмите клавиатуру (B), другая пока не функционирует. Дверь лифта откроется, войдите в него, поднимайтесь наверх, повернитесь лицом к дверям лифта во время этого подъема и, как только двери откроются, тут же прикончите парочку мерзавцев, которые попытаются атаковать.

Продвигайтесь вперед из комнаты в комнату, по пути уничтожайте вражеских солдат и агентов, не забывайте подбирать боеприпасы для G11 и, конечно же, гранаты для гранатомета. Когда один из солдат обронит Pancor Jackhammer, возьмите и его. Заодно подберите аптечку, пройдите в очередной коридор, пристрелите парочку более мощных солдат и снова продвигайтесь вперед, обследуйте каждую комнату, уничтожайте врагов, пройдите через каждую дверь в стенах и в конце будете упакованы по полной программе кучей аптечек, огромным количество боеприпасов и даже несколькими минами. Будьте осторожны; охранник, засевший справа, может быть опасен. Завалите его точным выстрелом из G11, пройдите к будке, подойдите к ее двери справа, откройте, возьмите броню, затем отойдите и откройте дверь побольше, находящуюся впереди. Затем подойдите вначале к небольшой

двери, войдите в комнату с металлическими контейнерами, найдете здесь аптечку, броню и много боеприпасов для G11.

Когда свернете за угол, будьте осторожны, мощные солдаты все-таки умеют атаковать неожиданно, а потому опасны. Выйдите из комнаты к двери слева и прежде, чем успеете даже прикоснуться к ней, тут же неожиданно атакует тяжелый солдат Всадите ему пять пуль из G11, он обронит боеприпасы для гранатомета, продвигайтесь вперед, ни в какие двери не входите, пока не увидите пару мощных солдат, вооруженных G11, поджидающих вас в двери. Дождитесь, когда они повернутся спиной, и уничтожьте их как можно быстрее из G11. Соберите боеприпасы, пройдите вдверь справа, прикончите еще парочку солдат из NSA (используя G11), хватайте Minigun, патроны и броню, расстреляйте решетку, заползите в вентиляционную шахту, найдете броню, аптечку, а затем вылезайте через другую решетку, хватайте боеприпасы, которые оставили ранее убиты вами враги. Покиньте помещение, пройдите на этот раз к двери налево, перебейте могучих солдат, возьмите аптечку и боеприпасы для Pancor. Выйдите из комнаты, вернитесь чуть назад, войдите в дверь слева. Вот здесь вы как раз и увидите много синих контейнеров и найдете ключ Door Key 2. Хватайте его, вернитесь к лифту, спускайтесь на первый этаж в штабное помещение NSA HQ. И снова могучие из NSA. Мочите их безжалостно, соберите боеприпасы, броню, аптечку, пройдите с другой стороны от лифта, из которого вышли, и поскольку у вас есть ключ Door Key 2, вы сможете воспользоваться клавиатурой, которая ранее была заперта, и воспользоваться лифтом. Войдите в него, поднимайтесь наверх, приготовьте G11, и как только двери откроются, прикончите врага в противоположном конце длинного коридора, продвигайтесь вперед, возьмите гранаты и двигайтесь дальше по коридору. Прикончив очередного агента, возьмите боеприпасы для гранатомета и в том месте, где длинный коридор соединяется с другим коридором на противоположной стороне; увидите большую металлическую дверь. Откройте ее, убейте агента, выйдите через другую дверь, прикончите еще одного, затем через самую левую дверь. Когда ее откроете, немедленно пристрелите могучего врага, заберите его броню. В кабине найдете ключ Door Key 3, хватайте его и покиньте помещение. Центральная дверь открыта, и в нее выскочит целая куча солдат NSA. Перебейте их из G11, а еще лучше из гранатомета. Пройдите через эту дверь в соседнюю комнату, соберите боеприпасы и аптечки, выйдите обратно. Возвращайтесь в соседнюю комнату (комната справа). В помещении перебейте нескольких солдат из NSA, соберите боеприпасы для Minigun и аптечки, покиньте комнату и возвращайтесь к длинному коридору. Теперь, когда у вас есть ключ Door Key 3, пройдите к лифтам. Однако, если вы не обследовали пространство между длинными коридорами, самое время сделать это сейчас. Пройдите в комнату, перебейте охраников, соберите боеприпасы, а уж затем возвращайтесь к лифтам и спускайтесь вниз.

За стойкой две двери. На самом деле, какой ни воспользуетесь, придете в то же самое место, в помещение с компьютерами и стульями. Понятно, что здесь целая куча могучих бойцов из NSA. Всех перебейте, пройдите к большим дверям в задней части зоны с компьютерами и стульями, откройте ее, пройдите в следующее помещение, нажмите кнопку **B** на дверях в этом помещении. Дверь закроется, дождитесь, когда внутренняя дверь откроется, и за ней увидите лифт. Войдите в него, спускайтесь вниз и, как только лифт остановится, и откроются двери, уровень завершен. Миссия завершена.

Новый пароль **EXHUME**.

— *Миссия 10.*

На старте перед вами броня, Colt M16A1 и боеприпасы. Соберите все это добро, откройте дверь и прямо перед собой обнаружите броню и аптечки, но когда только прикоснетесь к броне, не забудьте немедленно развернуться, поскольку две двери поблизости моментально откроются, и из них выскочат агенты NSA. Разделавшись с ними, возьмите броню и аптечки, а заодно и боеприпасы для кольта в этих двух комнатах. Откройте дверь перед собой, расстреляйте агента, он обронит Sig SSG 3000. Но прежде, чем подойти к этому замечательному оружию, загляните в комнаты по обеим сторонам, завалите парочку агентов, затем вернитесь обратно, прикончите еще несколько агентов, которые не замедлят появиться, а затем уже возьмите снайперскую винтовку Sig, беприпасы и аптечку. Пройдите к двери слева, не входите в комнату, встаньте у дверного проема, загляните внутрь, прикончите агента, а затем уже войдите, возьмите Pancor Jackhammer. Проиграйте в кошки- мышки с тремя агентами в комнате справа и, когда успешно завершите эту "игру", пройдите немного вперед, затем в комнату направо, где увидите довольно много контейнеров.

Первым делом пристрелите агента, откройте дверь и тут же из кольта валите еще одного агента, который появится буквально перед носом. Откройте следующую дверь, из стратегических соображений прикончите парочку врагов в конференц-зале. Возьмите и аптечку и броню со стола, а заодно и ключ Door Key 1 Загляните за большую будку в этой комнате, найдете там патроны для Pancor, откройте большую дверь в боковой части комнаты, выйдите в коридор, продвигайтесь вперед, сверните в первую дверь направо, где обнаружите компьютерные мониторы и пару агентов. Быстренько перестреляйте их, возьмите HK G11, который обронит один из них; покиньте комнату, идите вперед, пройдите в дверь в конце коридора и, оказавшись снаружи, откройте дверь слева, пройдите в нее, пристрелите трех агентов, соберите все необходимое, покиньте комнату, выйдя через маленькую дверь, но горячиться не стоит.

Первым делом возьмите броню слева, затем внимательно присмотритесь. За зелеными контейнерами прячется агент. Мочите его, возьмите боеприпасы для снайперской винтовки Sig, а также гранаты. За контейнерами наверняка прячутся еще несколько агентов, перебейте их снаперскими выстрелами с этой пози-

ции, а если хотите, можете, прикончив одного, переключиться на G11 и открыть бешеный огонь. Кстати, здесь если все внимательно осмотрите, найдете броню, гранаты и мины. Соберите все это добро, пройдите к узкому проходу, где агент NSA стоит на страже возле решетки. Агента пристрелите, решетку разбейте, заползите в вентиляционный проход, а когда выберетесь с другой стороны, сверните на дорожку со ступеньками, прикончите агента NSA, откройте дверь, замочите еще парочку агентов, возьмите ключ Door Key 2 и гранатомет, выйдите из комнаты, спуститесь по ступенькам, откройте дверь. Перед вами спины двух агентов. Момент очень подходящий.

Двумя точными выстрелами из гранатомета ликвидируйте этих неосторожных болванов, войдите в комнату. Здесь целая куча боеприпасов и брони, а также Minigun M134. Вот это удача! Пройдите к двери, приготовьте гранатомет, откройте ее и тут же откройте шквальный огонь. Когда с врагами будет покончено, доставайте G11 и перестреляйте еще нескольких агентов в противоположномм конце коридора. Соберите все необходимое снаряжение, пройдите через вторую дверь справа. В ней конейнеры и парочка агентов. Сами сообразите, что нужно делать; отыщите решетку, расстреляйте ее, заползите в вентиляционный проход и увидите как бы трехсторонний перекресток. Каждая дорожка ведет к будке, в которой найдете кучу гранат. Постарайтесь собрать все. Затем выползите из вентиляционного прохода, выйдите через ту же дверь, через которую вошли. Не удивляйтесь, что она такая маленькаая. Если нужны боеприпасы для Minigun и броня, загляните в первую комнату слева, перебейте врагов, соберите снаряжение, возвращайтсь в длинный коридор, пройдите на ту сторону, чтобы открыть дверь, и обнаружите... Вы уже догадались, конечно же, Sever.

Откройте беглый огонь, желательно из мощного оружия из G11, и если покажете себя настоящим мастером, то сможете загнать ее в угол и продолжить обстрел. Когда, наконец, Sever рухнет на землю, миссия закончена. Однако, Она еще не мертва и сообщит Эксу очень важную информацию.

Sever: "Слушайте внимательно. Вот-вот должны появиться агенты. Мы сражались друг с другом, стараясь проявить все свое искусство, не давали пощады, старались убить друг друга. Теперь я ранена. В этом мерзопакостном деле участвовать не буду. Мы сражались, но я думаю, заслужили уважение друг к другу. Вы можете мне доверять. Возьмите эти компьютерные диски Encrypted Disks. Прочтите записанную на них информацию и узнаете всю правду.

Вы вовсе не выполняете какую-то миссию "доброй воли" по заданию ФБР Мы оба оказались подставками, и вы и я. На самом деле, ФБР и NSA решает проблему, кто из них станет главным в секретных операциях. Действовать стали по старинке – выбрали двух лучших агентов в каждом из своих ведомств, натравили их друг на друга и решили: победите вы, главным будет ФРБ. Если победу одержу я, возглавят все секретные операции NSA. Мы оказа-

лись практически равными соперниками и каждый раз, когда встречались, то демонстрировали свое боевое искусство, а они по существу над нами смеялись. А теперь еще хуже. После того, как я обнаружила эти компьютерные диски, то узнала, что Гент, мой босс, на самом деле мечтает только о власти. Он дискредитировал Миллс. Кто бы из нас ни победил, только Гент получит от этого удовольствие.

Экс: Вы-то мстите не за это.

Сьюр: На самом деле, конечно. Мой муж жил в небольшой тихоокенской деревушке, и когда ракета врезалась в его дом, на самом деле считалось, что она направлена на склад оружия. Отец моего мужа был крупным торговцем оружия, но ни я, ни муж не знали об этой стороне его жизни. Гент был заинтересован не только в том, чтобы уничтожить этот склад. Ему было наплевать на мирных жителей. Еще больше он хотел повысить свой престиж, а потому он и решил уничтожить не только торговца оружием, но и моего мужа, ну а Миллс просто нажала кнопку. Именно поэтому я хотела отомстить. На этих дисках все записано. Экс: Миллс сказала, что вы знаете какую-то информацию и имеете какое-то отношение к смерти моей жены и ребенка.

Сьюр: Конечно, это была идея Гента. Миллс сказала вам насчет новой информации относительно вашей семьи, но кто это сделал и зачем? Однако все это было заранее подготовлено для того, чтобы стравить нас. В принципе, я никакой информации не знаю. Главная его задача – натравить нас друг на друга. Прочите информацию на дисках. Я прикончила Миллс. А вы теперь займитесь Гентом и тогда узнаете всю правду. Сейчас он в складском помещении. Миссия завершена.

Новый пароль **EXHONERATE**.

— *Миссия 11.*

И снова на складе. Идите вперед, хватайте Pancor Jackhammer и боеприпасы, быстренько отскочите назад, поскольку неподалеку затаился солдат NSA, а с вашим пистолетом против его G11 в открытом бою делать нечего. Осторожно привлеките его внимание, тут же отбегите и спрячьтесь, а когда он последует за вами и выскочит из-за угла, вот тут и мочите его. Возьмите его оружие, затем продвигайтесь среди контейнеров, расстреляйте еще нескольких его товарищей. Слева находится желтый контейнер, за ним прячется очередной враг Кстати, он охраняет аптечку, броню и боеприпасы. Так что можно замочить его вполне не бескорыстно. Когда будете готовы, пригнитесь и продвигайтесь к полуприподнятой двери гаража. На всякий случай дайте очередь, если кто-нибудь из врагов притаился за дверью; затем проползите в узкую щель под дверью в гараж, неожиданно атакуйте врагов, маневрируйте между контейнерами, расстреливайте охранников, соберите мины, гранаты, боеприпасы, которые они обронят. Когда очистите эту территорию, перейдите в другую зону через выход в северном углу. Но прежде, чем войти в следующую комнату, пройдите вдоль кирпичной стены коридора, прикончите нескольких врагов, соберите патроны для Sig, а также броню и аптечки. Ну а затем, когда будете полностью экипирова-

ны, вперед в следующую комнату.

Пробирайтесь между картонными ящиками, расстреливайте врагов, соберите боеприпасы и броню в северной части комнаты, увернитесь от гранат, которыми будут в вас швыряться элитные агенты NSA в левой части зоны. Когда с ними будет покончено, поднимитесь по лестнице в левой части этого помещения, прикончите еще пару "элитных" Будьте осторожны, они очень мощные и блестяще владеют гранатометом. Правда, в виде трупов выглядят значительно симпатичнее.

Пройдите по большому мостику в соседнее складское помещение и, как только войдете, увидите кое-какое полезное снаряжение слева, но проход заблокирован ящиками. Выбирайтесь из этих коробок, прикончите обычного и элитного агентов, затем доберитесь до снаряжения, которое видели ранее, и поднимитесь по лестнице неподалеку от двери в гараж в противоположном конце комнаты. Возьмите аптечку, броню, гранаты. Выход найдете легко, он справа от гаражной двери за контейнерами. Но его охраняет агент, так что будьте осторожны. Выйдя из гаража, пройдите по мосту и окажетесь в проходе с желтыми мусорными контейнерами, за которыми обожают скрываться агенты. Маневрируйте, выбирайте удачный момент, чтобы проделать в них "дырки" Хватайте боеприпасы, обратите внимание на мусорную яму, пригнитесь, прыгните в нее, возьмите в награду 12 гранат, расстреляйте решетку с противоположной стороны, ползите по вентиляционному проходу. Как только выберетесь из него, немедленно опуститесь на корточки, поскольку вас уже поджидают несколько элитных агентов с гранатометами. Как можно быстрее мчитесь к другой двери в этой комнате, дальше по коридору, прикончите агента, возьмите его гранатомет, разберитесь с элитными агентами за углом. В комнате взбегите вверх по лестнице, возьмите броню, аптечки, и если не собрали своевременно боеприпасы, оброненные вашими соперниками внизу, спуститесь по лестнице, соберите их, затем поднимитесь обратно в комнату, расстреляйте решетку, заползите в вентиляционный проход и пробирайтесь в соседнюю комнату. Выбравшись из вентиляционного прохода, сверните направо, поднимитесь по лестнице на карниз и идите по нему к выходу, а если свалитесь или спрыгните, то придется очень долго возвращаться на это место.

В тот момент, когда доберетесь до выхода, немедленно выстрелите из гранатомета и отойдите подальше от двери, поскольку за этой дверью узкий проход, а там уже наготове четверо агентов. Уничтожьте их несколькими гранатами, а затем пройдите через проход, войдите в комнату и, как только войдете, немедленно выхватите снайперскую винтовку Sig, пристрелите элитного агента на той стороне, покиньте комнату, пробирайтесь между желтыми ямами с мусором, прикончите трех агентов. Когда свернете за угол, будьте осторожны, элитный агент обстреляет вас из гранатомета, и когда с ним будет покончено, наградой сьанет Minigun и боеприпасы. Ну а затем возвращайтесь в комнату с ящиками и поднимайтесь наверх в следующее

помещение. Немедленно перебегите по карнизу за контейнером, поскольку парочка агентов попытается вас изрешетить из своих G11. Убив их, спуститесь по лестнице между контейнерами, уничтожьте нескольких агентов. Возьмите боеприпасы и аптечки, а затем отыщите выход в угловой части комнаты, выйдите, пристрелите элитного агента, проползите под дверь и завершите миссию. Миссия завершена.

Новый пароль **EXPEL**.

— *Миссия 12.*

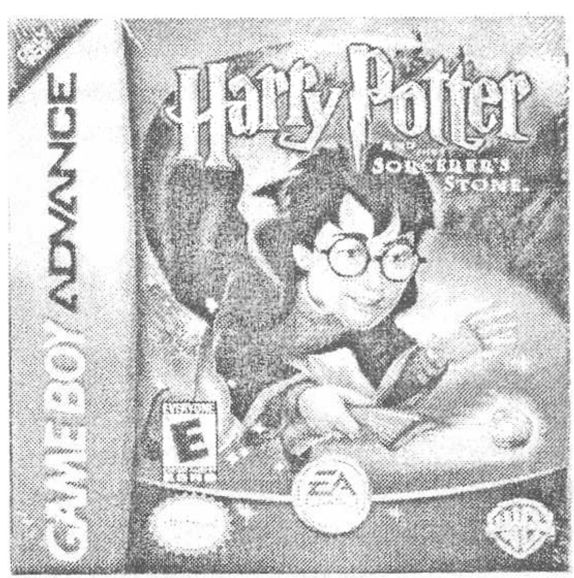
В стартовой комнате укрываются Гент и его подручные. В принципе, какой-нибудь специфической стратегии, чтобы расправиться, нет. Учтите, в вашем распоряжении лишь пистолет. Так что отыщите лестницу в левом углу, спуститесь к охранникам, прикончите их, получите аптечку, бopипасы и Pancor Jackhammer. Перебив фэбээровцев, получите еще несколько аптечек, боеприпасы и кольт M16A1, а когда уничтожите нескольких агентов SWAP, кроме аптечек, получите боеприпасы Ingram. Конечно, самые опасные агенты NSA, не говоря уж об элите. В общем, перебейте всех, кого только встретите, чтобы полностью экипироваться и собрать нужное количество боеприпасво. Гент стоит на платформе в северной части комнаты. Можете обойти вокруг платформы, обстреливая своего противника, ну а если хотите действовать более решительно и рискованно, запрыгните на платформу и полный вперед. Броня и аптечки в этой комнате в достаточном количестве, так что на этот счет можно не беспокоиться. Но Гент очень крут. Конечно, победить его можно, но всадить придется несколько сотен патронов прежде, чем сможете этого добиться. Используйте Pancor, Colt, Ingram. В общем, не давайте ему ни секунды передыха.

Учтите, что Гент будет в ответ атаковать из гранатомета и кольта M16A1 Оружие чрезвычайно мощное, но от его атак достаточно легко увернуться. Сделайте выстрел, и если он развернется, в последний момент немедленно отскочите в сторону. Кроме того, можно попытаться взорвать нефтяные бочки. Вот тут он получит изрядные повреждения.

Если закончатся боеприпасы, вспомните об охранниках, фэбээровцах, ну и о всевозможных врагах, кторые будут выскакивать из двери на помощь своему шефу. Нужно повторить свой начальный маневр: переколотить всех подряд, собрать нужное снаряжение и боеприпасы, восстановить броню и здоровье, особенно если оно опустится ниже 40 пунктов. Причем учтите, что все эти ваши протвиники без боя не сдадутся. А кроме того, не забывайте и о Генте. Когда накачаете его свинцом до такой степени, что он рухнет, тут миссия и завершится, а вместе с ней и игра. Остается лишь просмотреть замечательную концовку. Миссия завершена.

Новый пароль **VIOLATE**.

HARRY POTTER AND THE SORCERER`S STONE



В самом начале вы увидите несколько симпатичных иллюстраций, а также текст, в котором рассказывается, кто такой Гарри Поттер, и как сложилось его детство. Это совсем маленький мальчик, ему сейчас около 10 лет, и знаменит он тем, что помешал реализации дьявольских планов знаменитого колдуна по имени Voldemort и был он при этом совсем малышом. Родители Гарри были убиты этим гнусным волшебником, а у нашего героя на лбу остался лишь небольшой след в виде молнии. После смерти родителей его взяли себе на воспитание дядька и тетка, которые не были волшебниками (таких назвали Magglec). Жизнь Гарри была отвратительной. Дядька и тетка были страшными занудами и все время к нему приставали, во всем-то он был виноват.

Когда Гарри вырос, он совершенно неожиданно для себя получил письмо, в котором ему предлагалось поступить в Хогвардскую школу ведьм и волшебников. Естественно, что он обрадовался этой возможности и отправился в школу, где было четыре факультата: Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff and Ravenclaw, которые между собой соревновались, и в зависимости от того, насколько успешно действовали их студенты, они получали соответствующие очки, в конце года подводились итоги и выяснялось, какой факультет побеждает Гарри поступил на факультет Gryffindor и, собственно, с этого момента и начинается игра. Естественно, что главный персонаж Гарри Поттер, и вы играете за него.

* *Управление.*

Кнопка **A** – Коммуникация, т.е. связь с кем бы то ни было, а также осмотр, обследование (Observe) предметов.

Кнопка **B** – Выполнение заклинаний, если такие имеются в вашем распоряжении.

Кнопка **L** – Позволяет сыграть на флейте, принадлежащей Хаглиду и таким обзаром заколдовать Flobberworms, ну точно, как заклинатель змей.

Кнопка **R** – Просмотр заклинаний.

Кнопка **Start** – Пауза в игре, установка управления во время полетов на метле, включение/отключение музыки и т.п.

Кнопка **Select** – Выход на меню карты, при использовании одновременно кнопок **L** и **R**, можете выбрать нужную карту, а также любой предмет

и специальные карты (так называемые карты колдунов и волжебников) у шоколодных лягушат (Chocolate Frogs).

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Entrance.

Уже на старте игры вы встречаете замечательного парнишку по имени Рон Уизли. Это настоящий друг, на него можно положиться в любой ситуации. Он подскажет, что нужно отправиться на третий этаж в класс, где будут вестись занятия по защите от Черной Магии, а заодно что-то скажет про девочку по имени Гермиона. Продвигайтесь вверх по ступенькам, но прежде, чем окажетесь наверху, встретите отвратительного студента с факультета Slytherin по имени Драко Малфой, который беспрерывно обижает студентов Глифиндора, обязательно скажет какую-нибудь гадость, прежде чем позволить пройти. Не обращайте на него внимания, продвигайтесь вперед, далее через дверь на следующий этаж.

— Floor 2.

Когда окажетесь на втором этаже, увидите Пивса (полтергейст), который на самом деле пока совершенно не опасен. Он чего-то проквакает, ну а затем отвалит по своим делам. Обращать на него внимание пока что не нужно, пройдите вперед, поднимитесь по лестнице на следующий этаж.

— Floor 3.

Рон уже поднялся по лестнице, а вам предстоит последовать за ним в аудиторию. Если упустите его из вида, учтите, что нужный вам класс находится в правой стороне этажа, там где железный котелок, рядом с которым три свечи. Войдите в класс. Преподаватель, профессор Квиррелл разучит с вами заклинание Flipendo jinx. Это ваше самое первое заклинание, и чтобы освоить его, необходимо полностью повторять движения профессора, нажимая соответствующие кнопки, чтобы сделать нужное движение своей волшебной палочкой. Заклинание освоите, если выполните первый ряд движений, но чтобы завоевать побольше очков для своего факультета, следует выполнить и второй ряд движений, а также и третий.

Когда освоите эту несложную науку, Квиррелл даст вам задание: в соседней комнате придется продемонстрировать, насколько хорошо вы освоили заклинание Флипендо. Так что перейдите в комнату, которую он для вас откроет.

Flipendo Challenge.

Теперь, нажав кнопку **B**, вы можете выполнить заклинание Флипендо, как только увидите оранжевую руку в верхнем правом углу экрана. Когда вы освоите еще какие-нибудь заклинания, сможете выбрать нужное, нажимая кнопку **L**. Чтобы выполнить это упражнение, необходимо собрать шесть Золотых звезд и при этом остаться в живых. Если свалитесь в яму или полностью потеряете здоровье (ваш индикатор здоровья представлен пятью энергетическими "молниями" и находится в верхней левой части экрана), то тогда придется начать все сначала. Повсюду ваяляются свитки, в которых найдете подсказки и сообразите, как эффективно пользоваться заклинанием.

1. Пройдите вперед, сверните налево, а когда окажетесь в тупике, то увидите выключатель, имеющий форму щита. На нем эмблема в форме руки. Выполните заклинание Флипендо на щит, в результате об-

разуется мост, по которому вы чуть позже сможете перебраться через провал. Теперь возвращайтесь обратно, сверните направо, оттолкните в сторону бочку, выполнив несколько раз заклинание Флипендо, и когда путь будет открыт, продвигайтесь вперед, сверните налево, возьмите первую золотую звезду и продвигайтесь дальше в этом направлении.

2. Когда увидите двух золотистых гномов, не впадайте в панику, используйте заклинание Флипендо и отшвырнете запросто в сторону. Возьмите вторую золотую медаль из этой комнаты и пройдите через открывшуюся дверь.

3. Продвигайтесь вперед, сверните налево, найдете третью золотую звезду, лежащую на ковре.

4. После того, как возьмете третью золотую звезду, выполните заклинание Флипендо, чтобы несколько блоков с эмблемой руки на них сдвинуть в нужном направлении. Если сделаете все правильно, то блоки сдвинутся, сформируют мост, по которому сможете перебраться через расселину. Кстати, к некоторым блокам, возможно, придется подойти сзади. С одного места до всех блоков не добраться. Ну а по пути атакуйте гнома, соберите бобы, чтобы восстановить энергетические молнии на вашем индикаторе здоровья; хватайте четвертую залотую звезду, когда появится такая возможность.

Перебравшись через расселину подойдите к книжной полке, встаньте перед ней, нажмите кнопку **UP**, чтобы обследовать ее, и вот, пожалуйста, получите бобы. Кстати, повторяйте этот маневр каждый раз, когда увидите книжную полку, всегда будете здоровеньким. После этого хватайте пятую золотую звезду в дверном проеме и отправляйтесь дальше.

6. В следующей комнате выполните заклинание Флипендо, чтобы разбить маленькие коричневые горшочки; соберите бобы, врежьте парочке гномов, возьмите на ковре золотую звезду и если собрали все шесть, то дверь на выход откроется, но пройти в нее следует, соблюдая осторожность.

Итак, вы выполнили задание Flipendo Challenge, и ваша репутация стала заметно выше, а потому, как только выйдете из комнаты, профессор Квиррелл начислит 20% вашему факультету за достигнутые успехи, а вам нужно отправляться в следующий класс, где изучаются настойки Potions. Кстати, ни в коем случае не используйте освоенные вами заклинания против професора Квиррелла, поскольку в этом случае ваш факультет лишится пяти очков.

— Floor 3.

Итак, на третьем этаже, после того, как закончите свои занятия по защите от Темной Магии, выйдите из комнаты и встретите Гермиону Грейнджер. Проследуйте за ней в класс, где изучаются настойки (Potions clss). Он находится в Dungeons, здесь же пункт отгрузки возле лестницы, ведущей на второй этаж, обязательно запомните игру, а затем спускайтесь вниз.

— Floor 2.

На втором этаже снова встретите Пивса. Не обращайте на него внимания, спуститесь на два лестничных пролета.

— Entrance.

Оказываетесь у входа в школу,

где у основания лестницы встретите Гермиону, проследуйте за ней налево и войдите в комнату...

— Dungeons.

У входа отыщите дорогу налево и увидите дверь, а рядом на стене щит. Через дверь войдите в класс Potions. Если хотите, можете запомнить игру у пункта отгрузки севернее от входа в Dungeons, а можете отыскать Pumpkin Pasty севернее части Dungeons.

Автоматически продете по направлению к столпившимся студентам и увидите кипящие котелки, в них какое-то варево. Профессор Снейп встретит вас довольно недоброжелательно. Чем он недоволен, непонятно, тем не менее, откроет дверь и вы увидите лестницу, ведущую в глубокие подземелья. Вам предстоит отыскать шесть стеклянных сосудов.

Find the Glass Vials!

Итак, профессор Снейп приказал вам отыскать в подземелье шесть стеклянных сосудов для приготовления настоек, и вы не сможете выйти из подземелья, пока их не обнаружите.

1. Как только войдете в новую зону, разбейте три горшка слева, в одном из них надете нужный вам сосуд.

2. Пройдите в дверь, сверните направо, аткивируйте выключатель, выполнив заклинание Флипендо; перейдите через мост, нажмите нажимную плиту (серая кнопка в земле), чтобы открыть одну из трех решеток. Войдите в открытый дверной проем, проследуйте по узкому проходу, перейдите через мост, нажмите еще одну нажимную плиту слева от трех золотых гномов, отшвырните их, используя заклинание Флипендо, ну а если захотите спрятаться, то юркните в одну из клеток, которые вы ранее открыли; перебегите через мост направо и найдете второй сосуд.

3. Нажмите нажимную плиту и возвращайтесь к тому месту, где были три запертых решетки. Пройдите через вторую открытую решетку и окажетесь в комнате с тремя бочками и тремя нажимными плитами. Вы не можете удерживать сразу все три кнопки, так что используйте заклинание Флипендо, чтобы затолкать бочки прямо на кнопки. Обыщите книжную полку справа, найдете мешочек бобов и сможете восстановить уровень жизни. Разбейте два глиняных горшочка и найдете стеклянный сосуд.

4. Удерживая все три нажимные плиты с помощью надвинутых на них бочек, вы откроете еще одну решетку возле входа в комнату с тремя бочками и тремя нажимными плтами, с которыми вы уже разобрались. Пройдите в дверь и обнаружите стеклянный сосуд, после чего нажмите нажимую плиту в этой комнате.

5. Возвращайтесь обратно в комнату с тремя решетками, увидите, что и третья решетка, наконец, открыта; пробирайтесь через образовавшийся проход, с помощью заклинания Флипендо передвиньте блоки так, чтобы образовался мост; перейдите по нему, разбейте четыре глиняных горшочка, найдете стеклянный сосуд, а затем с помощью заклинания Флипендо активируйте выключатель на стене.

6. Войдите в открывшуюся дверь на юге, продвигайтесь по узкой дорожке, с помощью заклинания Флипендо сдвиньте бочку, разделайтесь с тремя золотыми гномами, возьмите

последний стеклянный сосуд в комнате. После чего профессор Снейп прикажет вам возвращаться в класс, а потому осторожно возвращайтесь обратно ко входу в подземелье. Итак, вы собрали все шесть сосудов, и возможно теперь профессор Снейп станет относиться к вам получше.

Вернувшись в класс Polion, получите от профессора Снейпа новое задание. Необходимо обнаружить все ингредиенты для изготовлния настойки Wiggenweld Potion, т.е. Dittany, Moly, Flobberworm Mucus и Wiggentree Bark. Вам предстоит по очереди отыскать каждый из этих ингредиентов. Выйдите из подземелья...

— Entrance.

Покиньте замок Hogwarts castle, выйдя через огромную дверь на юге.

— Grounds.

Рон отведет вас к садовой дорожке, по которой сможете добраться до хижины Хагрида. Дорожка слева ведет в Castle Grounds. Как только войдете в сад, увидите свиток, из которого узнаете про ядовитые грибы, один из которых находится рядом со свитком. Как только прикоснетесь к ним, сразу же получите повреждения, будьте осторожны.

1. Сверните налево, сбейте золотого гнома, затем четыре раза исполните заклинание Флипендо, чтобы ликвидировать колючий кустарник, блокирующий проход в следующую зону. Остерегайтсь острых шипов, которые вылетают из куста, когда вы атакуете его заклинанием Флипендо; остерегайтесь ядовитых грибов, не наступайте в грязь, иначе утонете в ней, как в болоте, и свалитесь вниз. Обыщите куст в конце комнаты, там найдете мешочек с бобами и разделаетесь с очередным золотым гномом.

2. Покиньте это место, сверните налево, продвигайтесь вперед мимо двух больших бревен, дальше по деревянному настилу. Здесь увидите колючий кустарник и светло-коричневое бревно. Как обычно, четырьмя заклинаниями Флипендо уничтожьте куст, пройдите вперед и направо, сбейте золотого гнома, а затем исполните заклинание Флипердо через небольшой прудик, чтобы сдвинуть еще одно светло-коричневое бревно.

3. Отойдите назад, используйте заклинание Флипендо, чтобы толкнуть первое светло-коричневое бревно по горизонтали несколько раз вперед, до тех пор, пока не сможете пройти дальше, а затем, свернув налево, перейти в следующую зону. Разделавшись с гномом, пройдите на юг, остерегайтесь грибов и, в конце концов, попадете в следующую зону.

4. Сверните налево, проследуйте по дорожке, пока не увидите закрытую дверь, колючий кустарник и гнома. Разберитесь с гномом и кустом и по свободной теперь дорожке подойдите к хижине Хагрида. В хижине Хагрид скажет вам, где найти ингредиент Dittany. Он проведет вас в другую зону, но не забудьте запомнить игру в хижине и проследуйте за ним в сад.

— Find the Dittany!

Dittany напоминает небольшой коричневый грибок, спутать его с чем-нибудь сложно.

1 Идите налево и увидите небольшую полоску земли возле ямы. Здесь находится нажимная плита и белое растение. Дважды используйте заклинание Флипендо, чтобы за-

катить это растение на нажимную плиту. Там оно должно и остаться. В результате задействуете небольшой подвижный мостик.

2. Отойдите назад, выйдите на этот мостик, только не свалитесь, будьте осторожны. На другой стороне разделайтесь с гномом (в куст не заглядывайте, там ничего нет), спуститесь вниз и обнаружите еще одно белое растение. Зайдите справа, используйте заклинание Флипендо, чтобы закатить это растение на нажимную плиту. Таким образом задействуете еще один подвижный мостик. К сожалению, здесь три нажимных плиты, так что придется отыскать два аналогичных растения.

3. Спускайтесь вниз, пока не увидите нужное вам белое растение; зайдите слева, выполните заклинание Флипендо и катите это растение, по пути уничтожив колючий кустарник. Продвигайтесь вниз и остановитесь возле расселины. Пройдите чуть назад, используйте заклинание Флипендо так, чтобы затолкать растение прямо к бревну. Зайдите сзади и толкайте растение вниз.

4. Впереди два колючих куста. Ликвидируйте тот, который справа; затем пройдите в следующую зону и справа выполните заклинание через расселину, толкая растение дальше.

5. Используйте заклинание Флипендо, чтобы катить растение дальше, затем левеее мимо колючего куста, пока не увидите блок, закрывающий вам дорогу. Зайдите слева, заклинанием Флипендо сдвиньте блок через расселину, отойдите назад, встаньте перед растением и толкайте его немного дальше, пока не закатите его на вторую нажимную плиту.

6. Отойдите назад, пройдите левее колючего кустарника, разделайтесь с гномом, нажмите нажимную плиту, в результате активируете движущуюся платформу, но нужно закатить еще одну растение на третью нажимную плиту. Зайдите на платформу, переправьтесь на другую сторону.

7. Расправьтесь с гномом, спускайтесь вниз, загляните в левый куст, там шоколодный лягушонок. Спускайтесь еще дальше вниз, а когда встретите трех гномов, разделайтесь с ними, хватайте бобы, продолжите спуск, пока не окажетесь в тупике, где по другую сторону расселины увидите белое растение. Используйте, зайдя слева, заклинание Флипендо, чтобы толкнуть это растение.

8. Отойдите назад, зайдите на этот раз с правой стороны, загляните в куст, найдете мешочек с бобами, ликвидируйте еще один колючий кустарник поблизости, спускайтесь вниз, разберитесь с парой гномов, а заодно и с парой колючих кустов. Возьмите мешочек с бобами и швырните (с помощью заклинания Флипендо) блок через расселину. Затем отойдите назад и толкайте растение по расчищенной дорожке.

9. Пройследуйте по дорожке, по которой катили растение; толкайте его вперед, осторожно продвигайтесь в просвет между расселиной и растением, справа от растения выполните заклинание Флипендо, чтобы катнуть его влево.

10. Продвигайтесь вперед, сверните налево мимо сдвинутого блока, как вы это делали ранее со вторым растением, и катите это последнее растение до тех пор, пока оно не окажется на третьей нажимной плите.

11 Ура! Теперь все платформы начнут двигаться через широкую расселину. Осторожно передвигайтесь с платформы на платформу, пока не окажетесь на противоположной стороне, где найдете мешочек бобов и нужное вам растение Dittany.

12. Осторожно возвращайтесь обратно через широкую расселину, преодолевайте различные препятствия, пока не окажетесь у входа в сад Хагрида.

Итак, вы обнаружили нужный ингредиент, а это большой успех!

Возвращайтесь обратно в Grounds, где вас уже поджидает Рон. Оказывается, вам нужно немедленно спешить на уроки полетов на метле, которые проводит мадам Хуч (Hooch). Пройдите в левую часть Grounds, где увидите две серых стены. Перейдите в новую зону, где вам и предстоит обучаться полетам на метле. К сожалению, вы опаздали, мадам Хуч уже распекает Невилла Лонгботтома за то, что он свалился с метлы. Тут же, как обычно, появится Малфой и начнет смеяться над Невиллом. Гарри такого терпеть не может и на своей метле начинает преследование Малфлоя, чтобы забрать украденный у Невилла Remembrall. По существу, начинаются уроки игры в Квиддич (Quidditch).

Используйте соответствующие кнопки, преследуйте Драко, чтобы забрать у него Remembrall. При этом вам предстоит пролетать через искрящиеся кольца. и скорость полета будет все время возрастать. В нижней части экрана увидите, как желтый индикатор заполняется все больше и больше по мере того, как вы пролетаете через такие кольца. Скорость будет возрастать, и вы сможете приблизиться в Драко. В этот момент появится еще один индикатор в центре экрана, вы уже не управляете Гарри, а потому нужно сконцентрироваться на кнопках А и В, чтобы суметь сцапать Remembrall в тот момент, когда представится такая возможность. Медлить нельзя, время ограничено. В конце концов, вы вернете Remembrall, показав свое мастерство, так что Драко и его дружки дважды подумают, прежде чем связываться с вами.

Когда успешно схватите Remembrall, мадам Хуч заметит вас и начнет отчитывать, но в тот момент, когда Гарри откроет рот, чтобы попытаться оправдаться, она неожиданно сменит гнев на милость, оценив ваше умение управлять метлой, и назначит вас ловцом (Seeker) в команду факультета Гриффиндор. Затем прикажет венуться в общую комнату (этаж 7), а когда уйдет, и Гарри соберется последовать за ней, то тут же заметит Малфлоя с его дружками. Тот попытается наехать на Гарри, но наш герой не прост и достойно ему ответит. Тогда Малфлой уйдет, вызвав Гарри на дуэль волшебников в комнате Trothy Room, расположенной на третьем этаже, ну а Гарри должен вернуться обратно в Хогвард, затем подняться обратно по лестнице наверх.

— Floor 4.

На четвертом этаже вас уже поджидает Рон. Оказывается, он обнаружил секретную книжную полку, использовав которую можно сразу подняться на седьмой этаж. Рон проводит вас к этой книжной полке, которую вы должны будете "обследовать"; полка сдвинется в сторону, за

ней лестничный пролет, по которому вы начнете подниматься наверх...

— Floor 7.

Как только появитесь, сразу же увидите Гермиону, которая сообщит вам пароль "Pig Snout", без него в общую комнату не попасть. Затем вы вместе с девочкой пройдете в общую комнату. Гарри попросит Гермиону обучить его заклинанию Алохомора (Alohomora), которое позволяет открывать определенные двери. Повторяйте в точности движения ее волшебной палочки и, когда выполните все три упражнения, в награду она вам даст Pumpkin Pasty. Итак, вы освоили заклинание Алахамора, и теперь многие двери откроются для вас.

После того, как освоите новое заклинание, Гермиона потребует дать обещание, что не будете пользоваться этим заклинанием, чтобы обследовать Хогвард (а вы именно это и собирались сделать), а затем уйдет. Рон скажет, что пора отправляться на дуэль, причем придется делать это Гарри одному. Если хотите, запомните игру, а затем пройдите в северную часть общей комнаты, выйдиите из помещения и окажетесь в темноте. Оказывается, наступила ночь, студенты все уже отправились по своим комнатам, и хотя тьма кромешная, все-таки силуэты префектов, охраняющих коридоры, достаточно хорошо заметны. Не приближайтесь в ним, если они вас поймают, то ваш факультет лишится драгоценных очков.

— Floor 7.

1. Выйдя из общей комнаты, спускайтесь вниз через дверь, сверните налево мимо книжных полок.

2. Воспользуйтесь первой дорожкой, ведущей наверх; затем спуститесь с другой стороны, откройте запертую дверь заклинанием Алохомора и отправляйтесь дальше.

3. Продвигайтесь вперед, проскользните мимо двух префектов, расхаживающих возле колонн, и сверните наверху налево.

4. Спускайтесь вниз с другой стороны, увернитесь от префектов, разгуливающих возле стен.

5. Обойдите вокруг еще двух префектов, патрулирующих в коридоре с пурпурными занавесками; сверните направо, где обнаружите запертую дверь в конце коридора.

6. Откройте дверь заклинанием Алохомора, пройдите в нее, сверните направо, спуститесь по лестнице.

— Floor 6.

1. Идите налево, далее вверх мимо лестничного пролета.

2. Увернитесь от префекта в широком коридоре, спрятавшись в каком-нибудь углублении; дождитесь, когда он пройдет мимо; проследуйте дальше по коридору и продвигайтесь дальше.

3. В следующей зоне патрулирует еще один префект. Спрячьтесь от него, сверните направо в узкий проход.

4. Увернитесь от очередного префекта, спуститесь в первый коридор, ведущий вниз. Он достаточно длинный.

5. Когда спеститесь в нижнюю часть коридора, продвигайтесь дальше, спрячьтесь от префекта в нише, продолжите спуск, сверните налево и увидите лестницу.

— Floor 5.

1. Идите налево, спрячьтесь в нише от префекта, затем поднимайтесь наверх.

2. Продвигайтесь вверх через

двери, пока не доберетесь до зоны с колоннами. Здесь несколько префектов. Прячьтесь от них, пройдите направо и в небольшом углублении обнаружите выключатель.

3. Используйте Флипендо, чтобы активировать выключатель; вернитесь обратно вправо, спуститесь в коридор, держитесь правой стороны и, когда доберетесь до расселины, используйте заклинание Флипендо, чтобы воспользоваться мостом, перейдите по нему на другую сторону.

4. Направо ведут две дорожки, воспользуйтесь верхней, увернитесь от префекта, спрятавшись в углублении, а когда он пройдет...

5. С помощью Алохомора откройте запертую дверь в конце, пройдите в нее, спускайтесь вниз и подойдете к лестничному пролету.

— Floor 4.

1. Сверните направо, выполните Алохомора в большое зеркало, чтобы открыть секретный проход.

2. Пройдите в него, продвигайтесь по коридору, увернитесь от префекта, юркнув в нишу; а когда он пройдет, сверните налево и поднимайтесь наверх.

3. Сверните направо и идите вперед, пока не увидите каменную гаргулью и нажимную плиту. Активируйте гаргулью заклинанием Флипендо, пройдите наверх, сверните направо, спуститесь к запертой двери, а когда гаргулья окажется над нажимной плитой, дверь откроется, и вы сможете выбежать наружу.

4. Сверните направо, по верхней дорожке еще раз направо и увидите очередную гаргулью, активируйте ее, бегите мимо, спускайтесь вниз.

5. Увернитесь от префектов, которые патрулируют по коридору; спускайтесь вниз, сверните налево.

6. Когда выйдете из прохода, продолжите спуск вниз, пока не окажетесь возле запертой двери или открытой, если в этот момент вторая активированная гаргулья окажется на нажимной плите.

7 Продвигайтесь налево, пока не увидите лестницу, ведущую на третий этаж.

Ну а остальное все очень просто. Отыщите комнату Trothy Room, она находится слева на третьем этажа.

— Floor 3.

Войдите в комнату с огромным псом Флаффи за загородкой. Не обращайте на него внимания, перейдите в следующее помещение и увидите Драко Малфоя. Судя по всему, этот мерзавец заманил вас в ловушку и использовал заклинание Body-Bing Sell, чтобы вы остались здесь, где профессор Снейп вас обнаружит. К счастью, ученик он поганенький, так что у него ничего не получится, и как только он уйдет, вы сможете последовать за ним.

— Sayonara Snape!

1. Немедленно продвигайтесь вверх, заклинанием Алохомора откройте проход в зеркале, пройдите в следующую темную комнату, не медлите, иначе профессор Снейп устроит вам веселую жизнь.

2. Поднимайтесь наверх, сверните направо, пока не обнаружите глиняный горшок, за которым выключатель. Заклинание Флипендо вначале на горшок, а затем на выключатель.

3. Прыгните к большой яме, где активирован движущийся мост; наступите на него и переправитесь на другую сторону.

4. Если сможете, откройте сундук с левой стороны, возьмите шоколадного лягушонка.

5. Продвигайтесь направо, затем вверх и попадете в тупик. Там нажимная плита и мост. Этот мост ведет как бы в никуда, но если наступить на нажимную плиту, он развернется. При этом, к сожалению, неизвестно откуда появится Снейп.

6. Профессор несется как стрела, медлить нельзя. Немедленно спрячьтесь за вазу или любым другим способом постарайтсь не попадаться ему на глаза, и поскольку он никого не увидит, то тут же и уйдет, а когда перейдет через мост, немедленно подскочите к мосту, перейдите через него, проследуйте за профессором, не приближайтесь к нему, пока не доберетесь до коридора с нишами, в которых можно будет спрятаться.

7 Когда профессор перестанет патрулировать коридор, спрячьтесь в одну из ниш, дождитесь, когда он пройдет мимо, затем проскольните в зону, которая была заблокирована, выполните заклинание Флипендо, чтобы сдвинуть блок так, чтобы он оказался над расселиной. По пути уничтожте глиняный горшок.

8. Продвигайтесь дальше, сдвиньте очередной блок, переберитесь через следующую расселину и будьте внимательны, снова появится Снейп. Дождитесь, когда он вернется обратно в коридор, и проследуйте вперед. Выберите левую дорожку.

9. Попадате в комнату с многочисленными глиняными горшками. С помощью заклинания Флипендо переместите блок поближе к самому правому горшку, разбив глинянный горшок по пути; затем сдвиньте еще один блок, который неожиданно появится чуть впереди.

10. Отойдите назад, пройдите по расчищенному коридору, спрячьтесь в углублениях, когда появляется профессор Снейп.

11. Далее вы увидите три запертых двери. Откройте среднюю из них и обнаружите один из блоков, до которых добраться нельзя. Вернитесь назад, откройте левую дверь

12. Видите блок со знаком Флипендо? Вы как раз находитесь с нужной стороны, так что выполните заклинание и сдвиньте этот блок, затем возвращайтесь в среднюю комнату и увидите еще один блок на своем пути. Развернитесь назад, откройте правую дверь, войдите в следующее помещение.

13. Займите правильную позицию, выпоните заклинание Флипендо, затем отойдите к центральной двери, и дорога будет открыта. Вам удалось ускользнуть из комнаты Trothy Room, несмотря на все происки врагов. Дождитесь, когда Рон и Гермиона услышат о вашем подвиге.

— *Floor 4.*

Вы на четвертом этаже. Помните про секретную книжную полку, про которую вам рассказывал Рон? Теперь самое время воспользоваться ею. Уворачивайтесь от префектов, продвигайтесь в нужном направлении (если забыли, она находится слева от лестницы, ведущей на пятый этаж), и вы буквально мгновенно возвращаетесь в общую комнату Common Room, где Рон поздравляет вас с подвигом, проявленным мужеством, ну а Гермиона слегка поругает за то, что вы пользовались заклинанием, которому она вас обучила. Затем девочка

уйдет, а утром снова прочитает нотацию. Рон сообщит, что вам предстоит усвоить очередной курс Herbology in Greenhouse 1, который находится в Grounds. Так что снова можете воспользоваться секретной книжной полкой и с седьмого этажа быстренько вернуться на четвертый, а оттуда отправиться в Grounds.

— Grounds.

Продвигайтесь по лужайкам, пока не увидите несколько пронумерованных огромных оранжерей. Вам нужна номер 1. Войдите в нее, где встретите профессора Спроута, который даст вам очередное задание. Необходимо отыскать еще один ингредиент для настойки Wiggenweld Point. Это цветок, который называется Моли.

— 6 Pieces of Moly!

Теперь вам необходимо найти шесть цветков Моли. У них черный стебель и белые цветочки.

1. Сразу же сверните налево и увидите пару шипастых улиток на своем пути. Они оставнляют ядовитый слизистый след, и если прикоснетесь, то получите повреждения даже от оставленной ими слизи. Правда, трех заклинаний Флипендо будет достаточно, чтобы их уничтожить. Продвигайтсь осторожно вдоль серой кирпичной стены. Кстати, через эти стены можно выполнять заклинания. Уворачивайтесь от трещин в земле, они превращаются в глубокия ямы, и когда увидите запертую дверь, откройте ее заклинанием Алохолмора, войдите внутрь, нажмите нажимную плиту и возьмите цветок.

2. Спускайтесь вниз через кусты, дале по мосту, который только что развернули; используйте заклинание Флипендо, чтобы сдвинуть блок на своем пути; спуститесь еще чуть ниже мимо грибов и слева увидите просвет в кустах, а также большую яму с тремя мостами, один из которых повернут горизонатльно. Запомните эту позицию, и тут же вас атакуют Doxies, но вы можете заманить их в ловушку, где их слопает зеленое растение-монстр возле грибов. Возьмите еще один цветок Моли слева, а затем продвигайтсь вверх налево и нажмите нажимную плиту.

3. Продвигайтесь направо к еще одной кустистой дорожке, которая проходит ниже; ликвидируйте колючий кустарник, не обращайте внимания на первую дорожку, ведущую наверх; сверните во вторую, направо, проследуйте по ней. заклинанием Флипендо толкайте блоки через расселины, таким образом сможете добраться до очередного нужного растения.

4. Возвращайтесь обратно к старту, где находится профессор Спроут. На этот раз спуститесь вниз и увидите белый Puffapod по другую сторону ямы. Заклинанием Флипендо толкните его и продвигайтсь обратно вверх к профессору Спроуту. Здесь сверните направо мимо трех полок, запомните где они находятся, сюда придется вернуться позже, а когда увидите нишу в серой кирпичной стене сразу же после полок, заберитесь в нее, выполните заклинание Флипендо, а затем возвращайтесь к тому месту, где атаковали первый Puffapod, и увидите второй позади него. Выполните заклинание Флипендо слева, через серую кирпичную стенку, и отправляйтесь туда, куда он покатиться. Найдете третий Puffapod. Атакуйте его заклинанием Флипендо спереди через се-

рую кирпичную стену перед ним, выполните еще несколько заклинаний так, чтобы заманить третий Puffapod на нажимную плиту. В результате откроются решетки, и вы сможете добраться до очередной нажимой плиты, здесь же найдете цветок Моли.

5. Возвращайтсь к тому месту, где видели три полки, осмотрите среднюю, найдете еще один цветок.

6. Помните то место, где вы видели три моста? Вот и отправляйтесь туда. Все три моста уже соединились в единый длинный мост. Перейдите по нему, найдите последний цветок. С помощью заклинания Флипендо сдвиньте блок и продвигайтесь вперед, пока не встретите профессора Спроута и Рона.

Вместе с Роном обменяйтеь шутками по поводу профессора Снейпа, а затем вспомните, что предстоит игра в Квиддич против факультета Slytherin House. Покиньте оранжерею, продвигайтесь через сады направо, пока не подойдете ко входу. Капитан вашей команды Оливер Вуд быстренько проиструктирует вас относительно тактики игры, а после того, как закончится матч и вы одержите победу (хотя возможно и проиграете), Рон поздравит вас с упешным дебютом и предложит отправиться в зал Great Hall, где предстоит банкет в честь праздника Halloween. Заодно вспомнит, что давно уже никто не видел Гермиону. Возвращайтесь в замок Hogwarts Castle, сверните направо и выйдите в открытую дверь.

— Entrance.

Продвигайтесь по пустынному коридору, войдите в дверь и окажетесь в зале Great Hall. Побеседуйте с Роном, неожиданно появится профессор Квиррелл. Оказывается, троль появился в подземельях. Рон предлагает отыскать Гермиону и предупредить ее об этом. Покиньте зал, пройдите по коридору, дальше очень быстро проскочите мимо Перси Визли (он очень шустер) и поднимайтесь по ступенькам на первый этаж.

— Floor 1.

Сверните налево, далее чуть вверх и обнаружите открытую дверь, ведущую в подземелье. Остерегайтесь профессора МакГонагалл, она наверняка где-то поблизости. Войдите в дверь и обнаружите Тролля. Гермиона и Рон отбегут куда-то в угол, и вам придется встретиться с Троллем лицом к лицу.

Первым делом атакуйте Тролля прямо в рожу заклинанием Флипендо, отбегите налево, где увидите несколько небольших отверстий и огромную яму в дальнем левом конце, не свалитесь в нее. А если попадете в небольшие отверстия, вы все-таки сможте выбраться наружу. Чтобы убить Тролля, нужно добиться, чтобы враг оказался как можно ближе к большой яме, а затем, увернувшись от его дубинки, дождаться, когда он поднимет свои лапы вверх и дико заорет. Вот тут и атаковать заклинанием Флипердо прямо в брюхо, он отлетит чуть-чуть назад, а затем повторите эту атаку. В конце концов, Тролль рухнет в яму, тут же появятся профессора Снейп, Квиррелл и МакГонагалл, набросятся на Гарри с какими-то упреками и претензиями, но после того, как получат объяснения от Рона, слегка остынут, и ваш факультет получит в награду 50 очков.

— Entrance.

Когда вы появляетесь у входа,

Гермиона благодарит вас и предлагает отправиться на первый этаж в класс Transfiguration. Проследуйте за ней на первый этаж и пройдите в классную комнату с правой стороны первого этажа.

— Floor 1.

Профессор МакГонагалл обучит вас заклинанию Avifors, которое позволяет превращать определенные вещи в птиц. Повторите в точности движения ее волшебной палочки, и если сумеете повторить все три комбинации, то получите дополнительные очки для своего факультета. Ну а затем вам предстоит испытание. Войдите в комнату...

— Avifors Challenge.

Теперь можете превращать определенные предметы, обычно лежащие на нажимных плитах, в птиц, выполнив быстро заклинание Avifors. В результате нажимная плита освободится от груза, двери откроются и установятся на мосту. В общем, дело полезное.

1. Отправляйтесь вперед, выполните заклинание на какую-то каменную штуку, лежащую на нажимной плите; предмет превратится в птицу, она улетит, а дверь откроется. Войдите в следующую комнату, заманите надоедливых doxies прямо к "Щупальцу" (Tentacular), хватайте золотую звездочку позади этого монстра, поднимайтесь наверх и выйдите из комнаты.

2. Пройдите направо мимо синих ковров, восстановите здоровье, поскольку по пути найдете бобы, а если спуститесь чуть вниз от синих ковров, то обнаружите блок, толкайте его с помощью заклинания Флипендо, пройдите вдоль узкого коридора, сверните направо, спускайтесть вниз, разделайтесь с синим гномом, выполнив два заклинания Флипендо, и возьмите вторую звезду в углу.

3. Продвигайтесь налево, уберите с пути бочку и увидите еще один каменный предмет, лежащий на нажимной плите. Используйте заклинание Avifors, дверь откроется, пройдите через нее, увидите синего гнома. Расправившись с ним, спускайтесь вниз и обнарудите открытую дверь, выйдите через нее, сверните налево, и еще одна золотая звезда ваша.

4. Идите направо, поднимитесь наверх через следующую дверь, воспользуйтсь левой дорожкой, ведущей наверх; ликвидируйте парочку синих гномов и добудете четвертую звезду.

5. Спускайтесь направо, дальше вниз к тупику и увидите еще один каменный объект, лежащий на плите. Заклинанием Avifors превратите его в птицу, а затем возвращайтесь назад из тупика, пока не обнаружите открытую дверь, ведущую к каменной гаргулье и нажимной плите. Заклинанием Флипендо атакуйте гаргулью и, когда она передвинется на нажимную плиту, быстренько перескочите через открытую дверь. Там пятая золотая звезда.

6. Продвигайтесь налево, дальше вверх через открытую дверь, и если нужно поправить здоровья, откройте сундук, в нем мешочек с бобами. Осмотритесь и увидите два блока у расселины. Толкайте их с помощью заклинаний Флипендо, затем заклинанием Avifors превратите еще один каменный предмет в птицу, таким образом откроете следующую дверь. Спускайтесь вниз через

открывшийся проход, а оттуда по дорожке, которую вы ранее очистили от блоков с помощью заклинания Флипендо. Возмите последнюю золотую звезду, возвращайтесь обратно к открытой двери, через которую вы вошли в начале этого испытания. Дело сделано.

Вы выдержали испытание Avifors Challenge и продемонстрировали недюжинные смелость и мастерство. Когда покинете классную комнату, Хедвиг, ваш старый друг-филин, влетит в помещение и принесет свиток. Прочите его и узнаете, что Хагрид желает встретиться с вами в своем доме, ведь вам нужно найти еще один ингредиент Flobberworm Mucus, а потому спускайтесь вниз, выйдите из Хогварда и отправляйтесь через Ground и сады к дому Хагрида. Надеемся, вы помните маршрут.

— Ground.

Добравшись до дома, выйдите снова через дверь слева, войдите в сад и увидите Хагрида, стоящего возле входа. Подойдите к нему, и он расскажет вам, как отыскать Mucus. Вам придется зачаровывать музыкой "червей" (Worms), а кроме того, Mucus без помощи Гермионы и Хагрида добыть не удастся.

— Charm the Flobberworms to Hagrid.

Первым делом получите от Хагрида его флейту, на которой вы сможете играть, нажимая кнопку **L**. Теперь нужно отыскать червей Flobberworms (это такие оранжевые существа, похожие на трубочки). Заиграйте на флейте, когда приблизитесь к ним, и они последуют за вами, а вы воззвращайтесь обратно к Хагриду. Будьте осторожны, поскольку черви могут свалиться в расселины, быть отравлены грибами или даже слопаны шупальниками, а потому нужно быть очень внимательным и провести их по самому безопасному маршруту.

1. Со старта продвигайтесь вперед, воспользуйтесь подвижным мостом справа, чтобы перебраться через расселину, и когда окажетесь на другой стороне, сверните налево на верхнюю дорожку мимо щупальника, уворачивайтесь от грибных спор, остерегайтесь доксес и, в конце концов, найдете червя Flobberworm среди грибов. Осторожно выведите его с этого места к движущейся платформе и тут же возвращайтесь на противоположную сторону.

2. Возвращайтесь к движущейся платформе слева, затм на другую сторону, продвигайтесь влево и вниз, пока не обнаружите еще одного червя. Отведите его обратно к движущейся платформе, возвращайтесь на противоположную сторону к Хагриду.

3. Воспользуйтесь движущимся мостом справа, чтобы перебраться на другую сторону, и продвигайтесь на север мимо грибов, пока не увидите нажимную плиту и мост, повернутый не в ту сторону. Наступите на нажимную плиту, мост развернется, перейдите по нему, проследуйте по дорожке через кусты, уворачиваясь от доксес; заклинанием Флипендо сдвиньте блок и отыщите третьего червяка. Поиграйте на флейте, чтобы он последовал дальше по дорожке и осторожненько возвращайтесь к Хагриду.

4. Чтобы отыскать четвертого червя, воспользуйтесь еще раз движущимся мостом справа, продвигайтесь вперед, сверните направо и

увидите просвет между кустами возле щупальника. Пройдите через него, разделайтесь с синими гномами, сверните на юг, пройдите чуть дальше направо и увидите четвертого червя на маленьком коричневом деревянном мостике. Займите нужную позицию, заиграйте на флейте и выманите червяка с моста. Пройдите немного на юг, дальше активируйте нажимную плите, чтобы перейти мост; перейдите по нему, червяк вслед за вами. Таким образом срежете угол и вернетесь к Хагриду.

5. Воспользуйтесь небольшим деревянным мостиком, чтобы снова срезать маршрут, как и в предыдущем пункте; пройдите в просвет между кустами направо, продвигайтесь дальше, уворачивайтесь от грибов и доксес, пока не найдете пятого червяка, и с ним возвращайтесь к Хагриду, снова используя этот короткий маршрут.

6. Воспользуйтесь срезкой еще раз, идите на север до тех пор, пока не обнаружите две движущиеся платформы. Расправьтесь с синими гномами, прейдите через расселину, воспользовавшись платформами, когда они коснутся друг-друга. Дальше вперед, затолкайте заклинанием Флипендо блок в отверстие, перейдите через него, пройдите налево через просвет в кустах и обнаружите последнего червяка. Что делать далее вы уже знаете. Однако, будьте предельно осторожны, когда перебираетесь через расселину. Платформа иногда меняет порядок движения, и вы можете потерять червяка, когда будете перебираться через них. Когда с последним червяком вернетесь к Хагриду, то наконец можете сесть, отдохнуть, а Гермиона сделает всю остальную "грязную" работу. Она даст вам кувшинчик Flobberworm Mucus. Забрав его, отправляйтесь на третий этаж в комнату, где изучали защиту от Черной Магии.

Итак, вы сумели добыть Flobberworm Mucus, это настоящее сокровище. Прйдите через сад и быстренько возвращайтесь в Hogwarts Castle, времени терять нельзя.

— Floor 3.

В верхней части лестницы Рон скажет вам, что какой-то парень по имени Николас Флемел и ваш профессор Дамбледор каким-то образом обнаружили непонятную вещь в запрещенном коридоре Forbidden. Проследуйте за ним в аудиторию, где изучаете защиту от черной магии; профессор Квиррелл обучит вас световому заклинанию Lumos, и когда освоите его, пройдите в соседнюю комнату, где предстоит испытание Lumos Challenge.

Lumos Challenge.

Разучив заклинание, используйте его, и если окажетесь в каком-нибудь темном месте, выполнив заклинание, осветите все вокруг.

1. Сверните направо, пройдите через единственную открытую дверь, спускайтесь вниз, снова направо и увидите гаргулью на нажимной плите. Используйте заклинание Флипендо, чтобы она сдвинулась с места; пройдите через открывшуюся дверь на север, прикончите парочку гномов, возьмите первую звезду, а в книжной полке слева – бобы.

2. Выйдите из комнаты, сверните направо, увернитесь от гаргульи, пройдите через дверь направо, и золотая звезда перед вами.

3. Двигайтесь направо, спускайтесь вниз, по пути разберитесь с гномами, с помощью заклинания Флипендо сдвиньте бочку, войдите в комнату налево, возьмите третью звезду.

4. Активируйте нажимную плиту, выйдите из комнаты, продвигайтесь наверх, пока не окажетесь у открытой двери. Расправьтесь с гномами, хватайте золотую звезду, спуститесь по лестнице как раз под найденной звездой.

5. Очень темная комната, а самое главное, что здесь очень много врагов. Постарайтесь ликвидировать их прежде, чем включить здесь иллюминацию. В маленьком кувшине слева бобы. Сверните направо и увидите гномов, которые развлекаются вокруг трех больших глиняных горшков. Расправьтесь с гномами, разбейте горшки, в одном из них найдете звезду.

6. Продвигайтесь налево до конца, пока не увидите три глиняных горшка и синего гнома. Расправьтесь с гномом, разбейте горшки и найдете последнюю звезду. Выйдите через дверь чуть севернее того места, где нашли последнюю звезду. Хорошо, если ранее заранее ликвидировали гномов, в противном случае дверь не откроется. Поднимайтесь по лестнице в комнату и окажетесь еще в одном темном помещении. Слева находится открытая дверь, выйдите через нее и...

Вы успешно завершили Lumos Challenge! Вы настоящий мастер, справились с испытанием очень легко.

Профессор Квиррелл наградит вас 20-ю очками для факультета, после чего можете покинуть комнату, и тут Рон сообщит довольно неприятную новость. Один из важнейших ингредиентов для настойки Wiggwnweld Potion, можно обнаружить лишь в кладовке профессора Снейпа. Делать нечего, если вы нажмете кнопку Select, то сможете взглянуть на карту и увидите, что для выполнения следующей цели надо отправляться в подземелье. Только там вы сможете найти Wiggentree Bark.

— Entrance.

Пройдите налево и увидите Рона, стоящего возле двери. Он как раз для вас ее и откроет.

— Dungeons.

В принципе, отыскать Wiggentree Bark достаточно легко, а потому мы не будем последовательно шаг за шагом описывать как это делать. Самое главное – увернуться от префектов, проскользнуть мимо них, когда они смотрят в другую сторону, и войти в комнату с четырьмя полками. На одной из них найдете Wiggentree Bark. Не пугайтесь, если профессор Снейп окажется рядом, просто не входите в его кладовку через дверь. Обратите внимание на книжную полку на стене перед кладовкой, она напоминает темную тень. Это на самом деле секретный проход. Осмотрите книжную полку, в результате сможете открыть проход и воспользоваться им.

Итак, вы нашли Wiggentree Bark. Практически можно приступать к изготовлению настойки.

Выйдя из кладовки, не расслабляйтсь, врагов здесь целая куча, а потому вернуться в комнату Common Room довольно сложно.

1 Идите налево, ликвидируйте гномов, как только увидите; спускайтесь вниз, сверните направо,

разберитеь еще с одним гномом, нажмите нажимную плиту в конце коридора, возвращайтесь обратно, спуститесь еще ниже и увидите расселину с мостом, который повернут не в ту сторону. Дождитесь, когда одна из шипастых улиток заползет на мост, затем быстренько атакуйте ее тремя заклинаниями Флипендо подряд. Улитка будет уничтожена, а мост установится как надо.

2. Пройдите через мост, прикончите еще одну улитку, нажмите нажимную плиту справа и, когда мост развернется в нужном направлении, перейдите через него, нажмите еще одну нажимную плиту. Первая нажимная плита выскочит вверх, так что нужно будет снова перейти через мост и нажать ее повторно. Тогда мост встанет на место.

3. Возвращайтесь через мост и увидите еще одну нажимную плиту. Она появится, словно из воздуха. Нажмите ее, спуститесь через мост и продвигайтесь вниз, пока не увидите открытую дверь. Выйдите в нее.

4. Продвигайтсь направо по нескольким мостам, перекрывая расселины блоками и используя заклинание Флипендо. В конце концов, атакуйте гаргулью заклинанием Флипендо, чтобы она сдвинулась в стророну; отойдите назад, сверните налево, продвигайтесь по движущимся платформам к двери, и пока гаргулья стоит на нажимной плите, дверь будет открыта. Медлить нельзя.

5. Проскочив в дверь, идите в следующую комнату, расправьтесь с тремя синими гномами, дверь откроется, через нее и выйдите.

6. Вы в комнате с многочисленными трещинами и несколькими гномами. Перебегите через комнату как можно быстрее, поскольку трещины мгновенно превращаются в довольно приличные ямы, и когда попадете в следующее помещение, увернитесь от пары шипастых улиток и бегом мчитесь в следующую комнату направо.

7 Поднимитесь через следующую дверь, а если хотите добыть шоколадного лягушонка, спуститесь вниз (найдете его в закрытом сундуке). Сверните налево, продвигайтесь вниз мимо щупальника, нажмите нажимную плиту. Платформа пока не движется, но место это запомните. Пройдите чуть дальше налево, далее через открытую дверь, нажмите нажимную плиту, возвращайтесь назад к тому месту, где находился щупальник. На этот раз сверните направо, пройдите через еще одну дверь и нажмите нажимную плиту.

8. Снова вернитесь назад и увидите платформу, которая ранее не двигалась. Теперь она пришла в движение. Забирайтсь на нее, езжайте на другую сторону и покиньте это место. Ура! Дело сделано! Вам удалось благополучно ускользнуть из комнаты, где хранятся настойки potions storeroom. Так что нужно возвращаться в Гриффиндор. Снейп может появиться в любую минуту.

Выбравшись из подземелья (Dungeouns), встретите Рона. Он поджидает вас. Возвращайтесь в комнату Common, по пути встретите нескольких префектов, так что действовать нужно быстро, но очень осторожно. Перси, черт его побери, стоит на страже у книжной полки, так что ею воспользоваться нельзя, придется идти прежним длинным

маршрутом. А на пятом этаже вас поджидают изрядные головоломки, когда захотите пройти в дверь...

1. Продвигайтесь вперед, сверните направо, запомните расположение двух книжных полок поблизости, впереди бочка и нажимная плита. Пройдите справа от бочки по другую сторону ямы и затолкайте ее на плиту.

2. Спускайтесь вниз, заберитесь на единственную движущуюся платформу, вторая стоит неподвижно, и когда платформа остановится, увидите участок земли. Спуститесь на него, увидите выключатель и ограду. Атакуйте выключатель заклинанием Флипендо через ограду.

3. Вы активировали вторую платформу, так что забирайтесь на нее и езжайте на противоположную сторону.

4. Продвигайтесь направо, пока не увидите еще одну бочку и нажимную плиту. Затолкайте бочку на нажимную плиту. В результате задействуете первую неподвижную платформу, которую видели во время второго "шага"

5. Теперь продвигайтесь налево, дальше вверх по длинющему коридору и, когда доберетесь до конца. увидите широкую расселину и многочисленные движущиеся платформы. Перебирайтесь по ним очень осторожно до небольшого участка земли с трещинами. Здесь же выключатель. Активируйте его заклинанием Флипендо, ни в коем случае не наступайте в трещины даже после того, как активирован выключатель, они превращаются в ямы.

6. Заберитесь на еще одну движущуюся платформу, и она доставит к небольшому участку земли, на котором две трещины и сундук. Заклинанием Алохомора откройте сундук, возьмите шоколадного лягушонка, используйте движущиеся платформы, чтобы добраться до узкой зоны слева от сундука. Здесь обнаружите странный объект. Используйте заклинание Avifors, он превратится с птицу и улетит.

7. Возвращайтесь обратно к тому месту, где видели две книжных полки, и не торопитесь. Здесь появится секретная дверь, которой ранее не было; пройдите через нее, дальше через расселину, выйдите в дверь в конце коридора направо.

Ура! Вы оказались в довольно странной комнате с большим зеркалом. Это зеркало желаний Mirror of Erised. Подойдите к нему и увидите изображение Гарри, глядящего в зеркало. Узнаете его самое затаенное желание. Он мечтает встретить своих давным-давно погибших родителей, и тут Дамбледор обнаружит Гарри. После короткой и довольно неприятной беседы он выйдет из комнаты, а Гарии нужно возвращаться на 7-й этаж в комнату Common, поскольку префекты куда-то убрались. Во всяком случае, в "стратегических" точках вы их не встретите, так что запросто можете подниматься по лестницам.

— Floor 7.

В общей комнате побеседуйте с Роном, расскажите ему о зеркале желаний.

— Entrance.

Следующим утором узнаете от Рона, что нужно отправиться в класс для изучения настоек (Potions class). Пройдите к подземельям (Dungeons), а оттуда в Potion class налево.

— Dungeons.

Профессор Снейп интересуется, как обстоят дела с ингредиентами. Пора котовить настойку. Подойдите к котелку и получите, наконец, сосуд с настойкой Wiggenweld Potion, после чего Рон скажет, что необходимо отправляться на второй этаж в классную комнату Charms.

Итак, вы изготовили настойку. Даже профессор Снейп не может не признать, что вы отлично справились с заданием, так что покиньте подземелье и пройдите на второй этаж в Charms class.

— Floor 2.

Нужный вам класс находится справа. Не заметить его нельзя. Войдите а аудиторию, где встретите профессора Флитвика, крошечного, но очень мудрого волшебника. Повторите его движания волшебной палочкой и освоите еше одно завлинание Wingardium Leviosa, после чего Флитвик даст вам задание. Затем пройдите в комнату направо.

Wingardium Leviosa Challenge.

Вновь, как обычно, необходимо отыскать шесть Золотых звезд. Заклинание Wingardium Leviosa позволяет перемещать различные объекты в комнате, направляя их в нужную сторону кнопками на D-pad таким образом, чтобы они оказались на нажимных плитах.

1 Продвигайтесь вверх мимо многочисленных нажимных плит, пока не обнаружите свиток, золотую звезду и выключатель в углу. Используйте заклинание Флипендо, чтобы активировать выключатель, и золотая звезда ваша.

2. Возвращайтесь обратно и обнаружите несколько золотистых статуй, которые появились в комнате. Исполните заклинание Wingardium Leviosa на эти статуэтки и передвиньте их на нажимные плиты, а когда справитесь с этим несложным делом, спуститесь вниз, пройдите налево, дальше через проход и найдете еще одну золотую звезду, а заодно и открытую дверь.

3. Откройте дверь, перед вами мост, который смотрит не в ту сторону, как обычно, а также статуэтка и нажимная плита с противоположной стороны. Передвиньте статую на плиту, пройдите через мост, когда он встанет на место, и найдете третью золотую звезду.

4. Перед вами три нажимных плиты и выключатель. Заклинанием Флипендо активруйте его, и непонятно откуда появятся три объекта. Установите их на нажимные плиты, пройдите вперед, установите еще объекты на очередных двух нажимных плитах, разбейте два глиняных горшка внизу, найдете мешочек с бобами, перейдите через очередной мост, золотая звезда – вот она.

5. Просто идите вперед и сразу найдете золотую звезду.

6. Спуститесь по лестнице направо, хватайте последнюю золотую звезду. Если хотите, можете заглянуть в сундук в этой комнате, там найдете мешочек с бобами. Вернитесь обратно вверх по лестнице и выйдите через теперь открытую дверь.

Вы успешно завершили испытание Wingardium Laviosa Challenge! Это большой успех.

Возле классной комнаты Рон сообщит, что предстоит матч против Hufflepuff, а значит надо отправлять-

ся к стадиону.

— Grounds.

Пройдите направо ко входу на стадион, где и начнется матч с командой Hufflepuff Quiddich. Игроки ее одеты в желтые костюмы. Ваша задача проста. Вы должны поймать мячик Snitch, ведь вы же ловец – главная фигура в команде. Когда матч закончится (желательно, чтобы вы победили, хотя проигрыш также возможен), встретите возле стадиона Гермиону, которая вас оказать ей помощь – вместе с ней отыскать книгу Nicolas Flamel. Пройдите на второй этаж, будьте осторожны, по пути можно встретить одного, а то и двух патрулирующих префектов.

— Floor 2.

Библиотека слева, Гермиона стоит снаружи, а вы войдите в открытую дверь.

— Find the Book!

В библиотеке куча книжных полок. Разобраться довольно трудно. Используйте заклинание Lumos, чтобы осветить себе дорогу.

1. Пройдите вверх, там обнаружите нажимную плиту, запомните ее расположение, пока не встретите статую, блокирующую дверь. Сдвиньте две из них в сторону, а третью задвиньте на увиденную ранее нажимную плиту. Пройдите в разблокированную дверь.

2. Сверните направо, увидите еще одну закрытую дверь. Запомните ее расположение, поднимайтсь наверх, далее через мост, сверните налево, когда увидите развилку.

3. Книги лежат на нажимной плите. Используйте заклинание Aviforc, чтобы книги провратились в птиц и освободили плиту. Пройдите влево, поднимитесь по коридору, задвиньте с помощью заклинания Флипендо блок на отверстие, перейдите по этому блоку, продвигайтесь налево вдоль по коридору и задвиньте еще один блок в отверстие.

4. Двигайтсь вперед по коридору, пока не окажетесь в тупике, где увидите книжную полку. Будьте внимантельны, не торопитесь, это не книжная полка. "Осмотрите" ее (search), она соскользнет в сторону, и обнаружите дверь. Пройдите через нее и идите до тех пор, пока не увидите бочку, стоящую на пути.

5. Сверните направо, идите до конца, "осмотрите" самую правую книжную полку, она соскользнет в сторону, за ней очередная секретная дверь. Продвигайтесь дальше вверх, затем направо, пока не окажетесь перед еще одной бочкой, заблокировавшей дорогу. Толкайте ее вдоль по коридору, затем спускайтесь вниз и сверните налево.

6. Впереди увидите мост, по которому ранее уже переходили. Он как раз и находится в горизонтальном положении. Перейдите по нему и двигайтесь направо, пока не увидите книжную полку, рядом с которой лестница. Осмотрите ее, и книга Nicolas Flamel Book тут же появится. Возьмите ее, возвращайтесь обратно направо, ни в коем случае не пользуйтесь нижней дорожкой (где висят портреты), а продвигайтесь по верхней к горизонтальному мосту.

7. На неожиданно появившейся нажимной плите увидите несколько книг. Используйте заклинание Avifors. Они превратятся в птиц и улетят, мост развернется, и вам теперь предстоит выполнить огромный обходной

маневр, возвращаясь через мост к закрытой двери, которую вы уже видели на втором шаге. Теперь она открыта, и через нее можно выйти.

Итак, вы обнаружили книгу Nicolas Flamel и уже близки к разгадке тайны Флософского Камня.

Как только выйдете из библиотеки, продвигайтесь до конца направо, задвиньте блок, используя заклинание Флипендо так, чтобы образовался мост через расселину. Далее сдвиньте камень со своего пути, используя заклинание Leviosa; выйдите в дверь и встретите профессора Снейпа. К сожалению, удрать вам не удастся, и наказание практически неизбежно. Возвращайтесь обратно на 4-й этаж, используя секретную книжную полку, в противном случае профессор Снейп лишит ваш факультет сразу 24 очков (если захотите воспользоваться главной лестницей).

— Floor 7.

Снова в общей комнате примите поздравления Гермионы, ведь вы нашли книгу, и она сообщит заодно кое-какию информацию о Николасе Фламел. Кстати, она не понимает, что делает гигантский пес Флаффи в подземелье.

— Entrance.

Следующим утором в главном зале Great Hall Рон сообщит, что следующий матч состоится против комнаты Ravenclaw. Тут же появится Драко и начнет оскорблять Рона. Пройдите вверх, сверните налево, откройте сундук, возьмите шоколодного лягушонка, затем покиньте зал и отправляйтесь к стадиону.

— Grounds.

Предстоит матч против команды Ravenclaw. Они одеты в серые одежды. Когда матч закончится, Хагрид, встретив вас возле стадиона, отругает за то, что попались на глаза Снейпу, а следовательно, были наказаны. Пройдите через Grounds к саду слева. Если хотите, можете добыть из мини-статуэток шоколадного лягушонка, используя заклинание Avifors. В саду все очень просто, но осторожность нужно соблюдать. Необходимо добраться до колючего кустарника, закрывающего вход к хижине Хагрида, и не забудьте, что на этот раз нужно будет пройти через решетку слева. Хагрид вас поджидает возле своей хижины и проводит в запретный лес (Forbidden Forest).

— Find the Forbidden Forest Unicorn!

Согласно совету Хагрида, нужно продвигаться вдоль серебристой кровавой дорожки, но чтобы добраться до нее, нужно выполнить следующие шаги:

1. Поднимайтесь наверх, далее налево через мост, будьте осторожны, поскольку образовавшиеся отверстия смогут помешать вам.

2. Снова продвигайтесь вперед, уничтожьте колючий куст, пройдите через это место и окажетесь в обширной зоне с гномами. Пройдите налево, где увидите четыре растущих рядом колючих кустарника. Пробейте сквозь них дорогу, поднимайтесь наверх, сверните налево, пробирайтесь мимо ядовитых грибов, колючих кустарников и надоедливых доксес.

3. Когда доберетесь до следующей большой зоны, где увидите нескольких золотых гномов и доксес. Заманите последних прямо к щупальнику, с гномами разделаетесь

по-свойски, пройдите мимо пруда и шипастой улитки, где обнаружите неподвижную платформу и камень на нажимной плите. Заклинанием Avifors превратите камень в птицу и таким образом освободите от груза нажимную плиту, платформа придет в движение, на ней сможете перебраться на противоположную сторону, где и найдете мешочек бобов.

4. Веринитесь на противоположную сторону, спускайтесь вниз, пока не увидите щупальника рядом с ямой, в которой находятся своеобразные скальные стенки. Спускайтесь вниз, пока не увидите колючий кустарник и ядовитые грибы. Уничтожив кустарник, продвигайтесь вниз и налево.

5. Сверните на нижнюю дорожку мимо щупальника, продвигайтесь вниз, пока не увидите острые кусты. Держитесь левее и увидите какие-то серебристые зерна. Это следы крови единорога. Итак, вы на правильном пути. Следуйте этой кровавой дорожкой, пока не подойдете ко входу в следующую лесную зону.

6. Держитесь левее, следуйте вдоль кровавых следов мимо тролля. Пройдя чуть дальше, увидите мертвого единорога, лежащего на траве. Когда вы приблизитесь, увидите какого-то человека, напоминающего профессора Квиррелла, только без тюрбана на голове. Он также приближается к единорогу и, когда подойдет к нему, начнет пить его кровь.

В следующей видеосцене увидите, как кентавр спасает Гарри от какого-то странного типа, закутанного в плащ, после чего вы оказываетесь в месте, где полным-полно грибов и ядовитых спор. Уворачивайтесь от троллей, запомните игру в пункте отгрузки, спускайтсь вниз, пока не увидите грунтовую дорожку возле ряда деревьев. Именно здесь находится невидимый проход через лес, и хотя себя при этом вы видеть не будете, запросто обнаружите дорогу. Продолжайте продвигаться вниз, идите через гущу деревьев, никаких проблем здесь не возникнет, и когда минуете несколько небольших рощ, покинете запретный лес. Итак, вы обнаружили запретный лес и благополучно удрали из него. Жаль, конечно, что единорог погиб, но зато вы еще больше приблизились к разгадке секрета философского камня (Sorcerer's Stone!).

Покиньте хижину Хагрида и окажетесь у входа в замок Хогвардс. Здесь же Рон и Гермиона. Вам предстоит пробраться в запретный коридор (Forbidden Corridor), находящийся на третьем этаже. По пути встретите нескольких префектов. К счастью их очень мало, так что на третий этаж спокойно можете подняться по главным лестницам.

— Floor 3.

Запретный коридор находится в нижней левой части третьего этажа, и как только обнаружите его, пройдите через открытую дверь.

1 Идите вдоль по коридору, избегайте шипов, ликвидируйте по пути гномов, а если хотите, можете заманить их прямо на шипы. Когда увидите огромное зеркало на стене, откройте секретную дверь заклинанием Алохомора, пройдите в нее.

2. Быстренько продвигайтесь по проходу, дальше по узкой дорожке, выполните заклинание Флипендо, чтобы активировать выключатель на стене, в результате мост встанет на свое место, а в конце захватите шо-

коладного лягушонка и бобы, выйдите в дверь, дальше через мост и увидите золотую статую. Исполните заклинание Leviosa, чтобы подвести ее к выключателю вверху справа мимо острых шипов, и когда установите ее на выключатель, сможете пройти через следующую дверь.

3. Осторожно продвигайтесь на другую сторону по движущимся платформам, постарайтесь не свалиться в многочисленные трещины в полу, увернитесь от черепахи, которая обстреляет вас. Постарайтесь маневрировать так, чтобы она свалилась в одну из трещин; откройте дверь за зеркалом, точно прицелившись заклинанием Алохомора; затем заклинанием Флипендо активируйте выключатель за дверью и выйдите наружу.

4. Активировав выключатель, вы открыли дверь слева, так что выйдите в дверь налево, пройдите к только что открытой двери, выход находится слева.

— Charming Fluffy.

Рон и Гермиона поджидают вас. Судя по всему, они не смогли проскочить мимо огромного пса по имени Флаффи (вы уже его видели), а потому просят вас использовать магию и утихомирить его. Если необходимо подлечиться, разбейте два глиняных горшка, находящихся поблизости; добудете из них бобы, затем пройдите направо. Утихиомирить Флаффи можно лишь игрой на флейте, точно так же нажимая кнопку L, как в случае, когда заколдовывали червей. При этом золотистый индикатор в нижнем правом углу экрана должен заполнится доверху. Вот тогда Флаффи заснет. На самом деле, все не так просто, вам предстоит не только играть на флейте, но и уворачиваться от острых зубов Флаффи. При этом флейта эффективно работает лишь в тот момент, когда Флаффи находится на экране, а если ему все-таки удастся укусить вас, то индикатор тут же и опустошится. Когда, наконец, пес заснет, можете проскользнуть мимо него налево до конца, где и обнаружите люк.

Итак, вам удалось усыпить Флаффи. Спи, дорогой пес, спи. Хорошая собачка. Ну а мы пока отправимся на поиски философского камня.

— The Devil`s Snare.

Гарри оказывается в помещении, буквально заросшем лианами. Запомните игру в пункте отгрузки, не впадайте в панику, когда Гермиона и Рон закричат, умоляя вас о помощи; осторожно пробирайтесь через лабиринт, и тут Гермиона упомянет ужасное растение Devil`s Snare. Оно может нанести серьезный ущерб вашему здоровью, используя огонь, который горит рядом с ним. Для того, чтобы уничтожить это дьявольское создание, необходимо "выстрелить" в костер заклинанием Флипендо, тогда горящие поленья разлетятся в разные стороны и подожгут Devil`s Snake, тут ему и конец. Будьте осторожны, оно плюется ядовитыми семенами.

1. Пройдите направо, спускайтесь вниз, далее по первой дорожке налево, затолкайте бочку на нажимную плиту, продвигайтсь вправо, затем вверх, увидите дьявольское растение и нажимную плиту на другой стороне расселины. Перебирайтесь на другую сторону, уничтожьте дьявольское растение, нажмите на плиту и возвращайтесь обратно.

2. Продолжайте продвигаться направо, пока не сможете использовать движущиеся мосты и перебраться через широкую расселину. Будьте чрезвычайно осторожны, перебираясь на ту сторону; уворачивайтесь от дьявольского растения Devil`s Snare, захватите мешочек с бобами, а затем спускайтесь вниз, сверните направо, нажмите на нажимную плиту и возвращайтесь на противоположную сторону.

3. Продвигайтесь вниз по коридору, заклинанием Флипендо затолкайте блок в отверстие, перейдите через него и не пугайтесь, если блок этот исчезнет. Он просто станет невидимым, вы не провалитесь. Сверните налево и дальше по длинющему коридору.

4. В конце коридора держитесь левее, заклинанием Алохомора "атакуйте" зеркало, пройдите через секретную дверь, далее наверх, по пути уничтожайте синих гномов, а в конце этого маршрута сожгите дьявольское дерево. Заклинанием Авифорс (Avifors), превратите птицу в камень на нажимной плите слева и таким образом освободите ее от груза. Кстати, бобы найдете под соседнем камнем справа.

5. Выйдите через южную дверь, пройдите влево, затем наверх. Когда вы превратили камень в птицу и освободили плиту на предыдущем "шаге", тем самым активизировали движущуюся платформу. Перебирайтесь на противоположную сторону, заталкивайте по пути блоки с помощью заклинания Флипендо в ямы, поднимайтесь до конца наверх, пока не обнаружите нажимную плиту. Нажмите на нее, спускайтесь вниз, затем направо, атакуйте заклинанием Алохомора зеркало и пройдите через образовавшийся проход.

6. Уничтожьте дьвольское растение Devil`s Snare, перейдите на противоположную сторону по мосту, где встретите Рона, Гермиону и еще одно дьявольское растение, которое нужно тут же и уничтожить. Побеседуйте немного с Роном и Гермионом, затем выйдите через дверь в стене. Уровень завершен.

— Catch the Key!

В следующей комнате вам предстоит поймать нужный летающий ключ, без которого в соседнюю комнату не попасть. По существу, это игра Квиддич, только у вас нет соперника, и можете поймать нужный ключ, причем вам никто не помешает. Процедура точно такая же, как в игре, но на этот раз "разгонных" золотых колец нет. В конце концов, когда поймаете ключ, сможете открыть дверь и перейти в соседнюю комнату.

— Wizard Chess.

Поднимайтесь со старта наверх, откройте дверь, пройдите в нее и увидите перед собой большую шахматную доскку с нажимными плитами и шахматными фигурами. Вам необходимо загрузить шахматными фигурами нажимные плиты (все, кроме одной). Для этого, когда шахматная фигура окажется на нажимной плите, немедленно остановите ее, выполнив заклинание Флипендо, и когда справитесь с задачей, Рон займет позицию на последней нажимной плите, и тогда вместе с Гермионой вы можете выйти через дверь, находящуюся впереди.

— Potion Challenge.

Поднимайтесь наверх, где обна-

ружите Гермиону и котелок. Она подскажет, что нужно обнаружить четыре игредиента Black Fire. Для этого вам нужно пройти через четыре лабиринта, каждый из которых найдете в угловых частях комнаты. В принципе, преодолеть их достаточно легко. Просто нужно следовать следующему порядку: верхний правый лабиринт, нижний правый, затем верхний левый, затм нижний левый. Тогда успешно найдете все четыре необходимых ингредиента, после чего возвращайтесь к котелку в середине комнаты. Появится нажимная плита, Гермиона наступит на нее, а вы используйте настойку, чтобы пробраться через "черный" огонь, находящися впереди.

— Voldemort A.

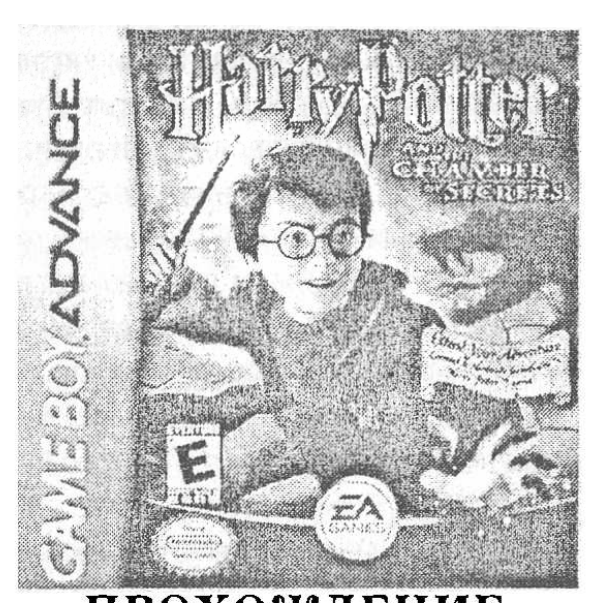
Когда пройдете через огонь, встртите неожиданно для себя Квиррелла. Оказывается, он всегда был предателем и верно служит смертельному и опаснейшему врагу всего мира Лорду Волдеморту, который, естественно, приказал ему уничтожить Гарри Поттера любой ценой. После гневного обмена любезностями, останки Волдрморта закричат: "SEIZE HIM", что значит: "Убей его немедленно", и Квиррелл начнет бегать по комнате, атакуя вас заклятиями, когда окажетесь поблизости. При этом заклятия будут вас преследовать. Даже не пытайтесь атаковать Квиррелла, обязательно забегайте за колонны в этой комнате, укрывайтесь за ними, и тогда заклятие врежется в колонну. После двух таких ударов колонна рассыпется вдребезги, но все-таки это укрытие. Когда разобьете таким образом все колонны, пол разрушится под ногами, и вы рухнете вниз...

— Voldemort B.

На полу рассыпаны черепа, в центре комнаты находится зеркало желаний Mirror of Erised, а мерзавец Квиррелл все еще бегает по комнате, атакуя вас заклятиями или заколдованными черепами, которые буквально преследуют вас. Обратите внимание на змей в нижней правой части экрана. По существу, это очки Hit Points Квиррела, и вам необходимо использовать зеркало желаний, чтобы как щитом отразить заклятие, которым он атакует. Не забывайте при этом уворачиваться от летающих черепов и своевременно использовать заклинание Флипендо, чтобы развернуть зеркало в нужном направлении и отразить заклятия, которые могут атаковать с разных сторон. Когда добьетесь успеха, раздастся страшный взрыв.

По существу, игра закончена. Вам предстоит еще просмотреть несколько картинок, получить разъяснения, каким образом Квиррелл оказался на службе Волдерморта, а также, какое отношение к этому имеет Фламел, как он связан с философским камнем, ну а затем вы просмотрите концовку LAME ending, вне зависимости от того, удастся вашему факультету набрать больше всего очков или нет.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS



ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Предварительные замечания.*

По ходу игры вы сможете найти 100 розовых бобов, напоминающих помидорчики. Это такие прыгающий розовые шарики. Кроме того, около 30 шоколадных лягушат, 50 золотых звезд, около 30 карт волшебников. Эти предметы совсем необязательны, но если вы хотите максимально полно пройти игру, то придется их собирать. По ходу прохождения мы будет указывать в скобках ваши результаты.

Буквой **J** будем обозначать бобы.

Буквами **CF** шоколадных лягушат.

Буквами **GS** золотые звездочки,

В треугольных скобках собранные вами деньги.

Например, если вы собрали 5 из 30 шоколадных лягушат и хватаете шестого, то в тексте в скобках будет записано CF: 6/30. Поскольку игра выполнена в изометрической перспективе, то, соответственно, направления будут указаны следующим образом:

направо вниз – восток,
направо вверх – север,
налево вниз – юг,
налево вверх – запад.

Так что если хотите, чтобы Гарри отправился на запад, нажмите одновременно кнопки **LEFT** и **UP** на D-pad.

Как только начнется игра, вы сможете прочитать довольно длинную историю маленького волшебника Гарри Поттера в семье Магли, так они называют неволшебников. Семья противная, с мальчиком обращаются очень плохо, а таинственный домашний эльф старается держать его в доме, объясняя, что в противном случае его ждет ужасная смерть. Однако, ближайшие друзья Гарри по школе Рональд Фред и Джордж Уизли. спасают его из заточения. Конечно, если вы читали книгу и представляете о чем идет речь, можете пропустить весь этот текст, нажав кнопку **Start**, и тогда сразу перейдете к игровому действию. Конечно, вы уже знаете, что Гарри не слишком умело обращался с летучим порохом Floo powder, а потому вместо того, чтобы оказаться в торговых рядах волшебников, так называемой Diagon Alley. Он попал в ужасное место Knockturn Alley. Однако благодаря Хагриду сумел благополучно вернуться к своим друзьям.

— *Главная цель 1: Money Matters.*

После того, как Хагрид выведет нашего героя из Knockturn Alley, вы останавливаетесь возле большого каменного здания. Это банк

Gringotts. Войдите в него.

Gringotts Bank.

Войдя в банк, идите вперед и на вагонеточке подъедете к сейфу. Продвигайтесь направо, вскарабкайтесь на карниз, где найдете первый сундук, откройте его, найдете деньги Knut <1> и продвигайтсь дальше.

Дерните за рычаг на стене, откроется дверь, войдите в нее. Затем, точно прицелившись, выполните заклианние Флипендо, чтобы расправиться с огненным крабом (Fire Crab): возьмите денежки (Knut <2>) и выйдите через другую открывшуюся дверь. Здесь используйте заряженное заклинание Флипендо, чтобы уничтожить мерцающую наковальню; получите очередные деньги Knut <3>. У развилки сверните направо, найдете Pumpkin Pasty, затем вернитесь обратно, спуститесь по левой доровжке, увернитесь от рухнувшего с потолка сталактита (его можно заранее заметить, он отбрасывает тень). Затем затащите вагонетку на выключаитель, нажав кнопку **B**, когда повернетесь лицом к рукоятке. На землю свалится сундук, подойдите, откройте его, возьмите Knut <4>, а затем заклинанием Флипендо разнесите еще одну наковальню и снова получите денежки Knut <5>. Спускайтесь вниз, сверните налево у развилки, увернитесь от языка пламени, а также упавшего сверху сталактита. Откройте сундук, возьмите в нем кекс Cauldron.

Активруйте Restart Point (пункт отгрузки), который внешне напоминает Remembrall и имеет форму стеклянного шара, заполненного дымом. Для этого нужно просто пролйти через него. Затем нажмите кнопку **B**, чтобы схватить и швырнуть две бочки в направлении пруда. В левой бочке денежки Knut <6>, а вот в правой находится бомбочка Dungbomb. Если не сможете увернуться от взрыва, то Гарри потеряет три сектора на индикаторе жизни. Толкайте вагонетку на выключатель, свсерху свалится еще один сундук, в нем Knut <7>, активируйте рычаг за каменной колонной поблизости и, когда здоровеный блок поднимется наверх, пробегитье под ним, в конце прыгайте по блокам, чтобы перебраться через лаву и хватайте денежки Sickle <36>. Не валандайтесь на втором блоке, иначе он разрушится, а вы рухнете в лаву. Прыгните обратно на сушу,дождитесь, когда приблизится движущаяся платформа, заберитесь на нее и переберетесь на другую сторону. Увернитесь от огненных шаров, вылетающих из лавы; перескочите на следующую движущуюся платформу и таким образом благополучно переберетесь на противоположную сторону. Войдите в следующую зону, идите по дорожке, увернитесь от двух сталактитов, соберите кучу денег Knuts <41> и быстренько бегите через огненные языки.

Побеседуйте с гоблином в конце дорожки и узнаете, что для того, чтобы добраться до своего сейфа, вам необходимо очень важное заклинание Incendio, а для этого необходимо отыскать 5 драгоценных камней Gringotts.

Gringotts Gems.

Чтобы добраться до этого сейфа, как мы уже упоминали, Гарри должен найти 5 драгоценных камней и тогда он освоит заклинание и

сможет открыть дверь.

1. Спрыгните через просвет в ограде, откройте первый сундук, в нем найдете первый зеленый камень.

2. Атакуйте заклинанием Флипендо оранжевых улиток, возьмите кексик Cauldron, спрыгните с карниза, увернитесь от огненного шара, затолкайте вагонетку на выключатель, чтобы открыть дверь; пройдите в нее, разделайтесь с тремя огненными крабами и получите второй красный камень.

3. Выйдите, уничтожьте две наковальни, чтобы добыть денежки (Knut <42>). Затем продвигайтесь вверх, пробегите под сталактитами так, чтобы они вас не прибили, активируйте выключатель, откройте сундук. В нем третий (уже синий) камень.

4. Выключатель активирует сразу серию блоков, напоминающих жернова, но пока этим заниматься не следует. Пройдите направо, столкните вагонетку с рельсов, чтобы заполучить денежки Sickle <71>, уничтожьте наковальню, получите Knut <72>, активируйте выключатель, сверху свалится сундук, откройте его, возьмите кексик, а затем возвращайтесь к блокам-жерновам и, чтобы благополучно миновать их, дождитесь, когда первый блок спустится, и идите вперед. Почти наверняка не получите ни царапины и спокойно пройдете, поскольку к этому моменту он уже начнет подниматься. Уничтожьте наковальню, получите Knut <73>, затем отправляйтесь дальше, активируйте пункт отгрузки, активируйте гоблина и "заросли" паутины, еще раз столкните вагонетку с рельсов и на этот раз найдете четвертый (золотой) камень.

5. Разнесите вдребезги наковальню (получите Knut <74>), карабкайтесь вверх на карниз за вагонеткой, разделайтесь с огненным крабом, поднимитесь вверх по лестнице, продвигайтсь дальше по дороге, будьте внимательны, уворачивайтесь от сталактитов, столкните в сторону булыжник, активируйте выключатель, чтобы поднять наверх блок; пройдите под него и сможете толкнуть булыжник, находящийся внизу. Активируйте рычаг, и булыжник разлетится вдребезги, в результате обнаружите пятый и последний (серебряный) камень.

Пройдите налево, поговорите с гоблином в дверях, в результате дверь откроется, пройдите через нее и предстанете перед...

Босс Vault Guardizn.

Босс атакует большими, медленно движущимися, огненными шарами буквально каждые две секунды, кроме того, прыгает и плюхается о землю. В результате с потолка начинают сыпаться сталактиты. Может, кстати, блокировать ваши атаки.

На самом деле, босс Волт Гардиан, это гигантский огненный краб. На первый взгляд очень опасен, но убить его довольно легко. Во-первых, от огненных шаров можно увернуться, только, не заряжайте свое заклинание в тот момент, когда он атакует шарами. Что же касается сталактитов, то если будете внимательны, то своевремнно увернетесь. Внимательно следите за тенью и узнаете, куда сталактиты упадут Восьми полностью заряженных заклинаний Флипендо будет достаточно, чтобы расправиться с этим крабом, ну а вы в награду получите за-

клинание Incendio. Итак, вы узнали новое заклиание Инседио. С помощью его сможете сжигать различные барьеры. Это, конечно, не настоящий огонь, а магическое пламя, но зато с легкостью ликвидируете паутину и сможете зажечь свечи волшебников (Wizzard candles).

Теперь, когда Гарри стал обладателем нового заклинания, он может уничтожить магические барьеры. Пройдите под блоком, когда он поднимется, и возвращайтесь к огромной паутине, зарядите заклинание, спалите паутину, она съежится, а вы сможете добраться до цели. За этой паутиной находится сейф, а в нем огромные деньги Galleon <1060>. Забрав деньги, выйдите из сейфа, появится вагонетка, езжайте за ней из банка, и таким образом главная цель выполнена.

— Главная цель 2: Sipplies Search.

Diagon Alley

Когда покинете банк, сверните налево, поговорите с Гинни Визли и войдите в стоящее рядом здание.

Вторичная цель 1: Potion Purchase.

Гинни нужна новая сумочка для настоек (Potion Kit). Вот и купите ее.

Mullpepper`s Apothechary.

Поднимайтесь наверх, пройдите мимо котла с настойкой, поговорите с колдуном у стойки, купите у него двн сумочки Potion Kits, затем перейдите в другой конец комнаты, активруйте рычаг, чтобы открыть секретную дверь за книжной полкой. Возьмите и разбейте стеклянный сосуд, найдете Pumpkin Pasty, затем пройдите к котлу, нажмите кнопку **B**, чтобы заполнить свой сосуд настойкой, ну а затем покиньте аптеку.

Diagon Alley.

В награду за сумочку Гинни даст вам карточку волшебников. Продвигайтесь вниз, поговорите еще с одним парнем (его зовут Neville Longbottom) и приготовьтесь выполнить еще одно задание. У него пропала жаба, и искать ее нужно в Magical Menagerie. Войдите в здание рядом с которым он стоит...

Вторичная цель 2: Troublesome Toad.

Балбес Невил потерял свою жабу в задних помещениях Magical Managerie. Увернитесь от владельца магазина, хватайте жабу по имени Trevor и вручите ее растеряхе.

Magical Menagerie.

Продвигайтесь вверх, получите свиток от филина, сидящего на насесте (нажав кнопку **B**). В нем написано: "Привет, Гарри! В магазине нужно быть очень осторожным, иначе этот мерзкий волшебник, владелец магазина, поймает вас и вышвырнет вон. Рон."

Дело ясное, поднимайтесь наверх, возьмите монету из сундука, войдите в комнату и узнаете, что для того, чтобы действовать скрытно, нужно удерживать кнопку **B**. На самом деле, это сосем необязательно, но в этом случае вы можете быстро подойти к владельцу магазина, и он вас не заметит.

Владелец магазина расхаживает по помещению по прямоугольному маршруту, лавируя между столами. Старайтесь не приближаться к нему на расстояние меньше, чем треть ширины экрана, иначе он заметит. В принципе, не следует подкрадываться слишком близко и к огненным крабам, если, конечно, не хотите

поджариться. Используйте заклинание Флипендо, чтобы активировать выключатель на северном щите, имеющим форму щита с изображением ладошки. Дверь сдвинется в сторону, и сможете пройти дальше.

Затащите каменный блок на выключатель, чтобы открыть следующую дверь; затем войдите, разнесите вдребезги оранжевых улиток, в награду получите кекс. Отправляйтесь дальше, пока не подойдете к барьеру перед выключателем. Встаньте за ним, выполните заклинание Флипендо прямо в выключатель. В результате свалится сундук, откройте его. В нем найдете денежки Sickle, а затем разнесите на куски глиняный горшок в верхнем левом углу. Там найдете Knut. Пройдите направо, активируйте рычаг, чтобы открыть дверь; войдите в комнату, атакуйте удравшую жабу по имени Trevor заклинанием Флипендо, чтобы оглушить ее, а затем тут же хватайте, разбейте еще пару кувшинов в этой комнате, получите Pumpkin Pasty и возвращайтесь в предыдущую комнату. Подойдите к барьеру, возле которого увидите выключатель; используйте заклинание Флипендо, чтобы активировать его; пройдите через следущую комнату, не попадайтесь на глаза влаадельцу магазина и благополучно вместе с жабой покинете Magical Managerie.

Diagon Alley.

Невел "случайно" обронит своего шоколадного лягушонка и отправится дальше. Поймайте его обязательно, вначале оглушив заклинанием Флипендо, а затем хватайте его. Лягушата – вещь полезная. Они повышают максимальный уровень индикатора вашего здоровья. Помните, здесь их целых 5 штук, так что проймав первого, зафиксируем <CF: 1/30>. Через некоторое время получите еще одно послание от Рона: "Здравствуй, Гарри! Шоколадный лягушонок это не просто вкусная закуска. Каждый раз, когда ты соберешь 5 штук, то в награду получишь дополнительный "сектор" к максимальному уровню индикатора жизни, так что загляни в инвентори, чтобы увидеть, сколько ты их уже собрал. Подпись – Рон).

Спускайтесь снова вниз, поговорите с двойняшками и быстренько узнаете про магазин trick shop Gambol and Japes, где много интересного. Войдите в него.

Gambol and Japes.

Первым делом поговорите с владельцем магазина, а затем прикупите кое-что. Лучше всего купить по два каждого из трик-предметов: Dungbomb, Stink Pellet и Luminous Balloon. Совершив покупки, выйдите из магазина и спускайтесь вниз.

Diagon Alley.

Подойдите к девочке, стоящей возле следующего здания. Как ни странно, это снова Гинни Уизли, а затем автоматически зайдете за ней в дом. Это книжный магазин Flourish and Blotts Bookshop.

Flourish and Blotts.

В магазине Гарри представят одному из будущих учителей. Это Гилдерой Локхарт. После того, как Гаррии сфотографируется с ним и прослушает бахвальские речи, произойдет неприятная встреча с одним из злейших врагов Гарри. Это Драко Малфлой и его отвратительный папаша Лусиус. Затем Гарри "автома-

тически" покинет магазин.

Diagon Alley.

Теперь, когда Гарри приобрел все необходимое для учебы, настало время отыскать Хагрида.

— Главная цель 3: Hagrid Hunt.

Чтобы отыскать Хагрида, со всеми своими покупками отправляйтесь вниз по дороге, а когда встретите, побеседуйте. На этом цель успешно завершена, а после того, как Хагрид войдет в здание рядом с вами, пройдите вслед за ним в дверь.

Leaky Cauldron.

Швырните и разбейте пару бочек в комнате, найдете парочку Knuts, затем пройдите в дверь на другой стороне, и после того как Хагрид уйдет, забежит Рон и скажет, что вы, оказывается, пропустили поезд, который идет к школе. Похоже, что у вас серьезные неприятности. Выйдите в соседнюю комнату.

— Главная цель 4: Finding Floo.

Прыгайте по ступенькам, спуститесь в нижнюю часть комнаты, будьте осторожны, увернитесь от больших бочек, катающихся по полу; разбейте бочку, найдете там деньги, перейдите в левую часть комнаты, активируйте рычаг, чтобы на втором этаже опустить сундук, но пока туда вы добраться не можете, так что выйдите из комнаты и, когда снова окажетесь в Leaky Cauldron, поднимайтесь наверх, активируйте рычаг, запомните игру, пройдите через открытую дверь – книжную полку. В сундуке найдете мешочек с летучим порохом Floo powder. Выйдите из помещения, спускайтесь вниз, пока не встретите возле камина Рона. Поговорите с ним, и цель достигнута.

Теперь вы вместе со своим приятелем должны будете телепортироваться к себе домой, украсть автомобиль отца Рона и на нем отправиться в Хогвард, чтобы не опаздать. Однако, когда доберетесь до школы, неожиданно произойдет авария. Рон не справится с управлением, и старенький фордик врежется в огромное старинное дерево – гремучую иву Whomping Willow. На этом неприятности не закончатся, но, в конце концов, Гарри и Рон доберутся до школы, а когда заляглянут в главный зал, то встретят ненавистного Severus Snape. Он жутко не любит и Гарри, и Рона. Спейп прикажет вам отправиться в общую комнату факультета Грифиндор, на котором учится Гарри.

— Главная цель 5: Dormitory 1 (Спальня 1).

Entrance Hall.

Пробирайтесь в верхний правый угол этой зоны, разнесите вдребезги кувшин двумя заклинаниями Флипендо и найдете свой самый первый боб Jellybean (<J: 1/100>), после чего поднимайтесь вверх по лестнице и выйдите в дверь направо.

Floor 1.

Вы встречаете Ника, одного, пожалуй, из самых дружественных школьных привидений, а потому это абсолюно не опасно. Пройдите вперед по дорожке, разбейте глиняный горшок, там еще один боб (<J: 2/100>), выйдите в дверь.

Floor 2.

Продвигайтесь вперед к двери в противоположном конце помещения.

Floor 3.

Теперь настал момент встретить неприятного типа. Это Пивс. Он хи-

хикает, покашливает и как бы взлетает вверх по ступенькам. Будьте осторожны, он наверняка устроит какую-нибудь пакость, а когда встретите его в верхней части второго лестничного пролета, он "поквакает", ну а затем отправится восвояси, тогда сможете пройти к двери.

Floor 4.

Поднявшись по леситнице на самый верх, разбейте еще один глиняный горшок, возьмите очередной боб (<J: 3/100>), отправляйтесь дальше и выйдите в дверь.

Floor 5.

В верхней части лестницы разбейте еще один горшок, там кексик Cauldron Cake, затем заряженным Флипендо атакуйте рыцарские латы, чтобы разнести их на куски. Это "живая" броня Living, которая может порубать вас на куски, если только попытаетесь пройти мимо. Выйдите в дверь, разбейте еще один горшок, там снова бобы (<J: 4/100>).

Floor 6.

Подойдите к двери, разделайтесь с очередными "живыми" рыцарскими латами, заодно разбейте горшок, там Pumpkin Pasty, а затем вперед и через дверь.

Floor 7.

Поднявшись по лестнице, разбейте глиняный кувшин, возьмите очередной боб (<J: 5/100>), а затем встретите Хермиону Гренджер. Она большая умница и очень дружна с Гарри. Немножко поболтав, она отправится по своим делам, а вам, чтобы попасть в общую комнату факультета Common Room, нужно нажать кнопку **B**, стоя у портрета толстой леди.

Gryffindor Common Room.

Войдя в общую комнату, сверните направо, разбейте кувшин, стоящий возле двух комплектов рыцарских лат, там еще один боб (<J: 6/100>). Продвигайтсь через коридор и получите свиток от филина Owl Post:

"Привет, Гарри! Рыцарские латы в районе Хогварда, настроены явно недружественно, но разделаться, например, с серебряными латами можно полностью заряженным залпом заклинания Флипендо, а вот золотые латы будут куда покруче, лучше не связываться с ними. Подпись – Хермиона"

Своевремнное предупреждение. Выйдите в дверь, заклинанием Инседио зажгите две свечи волшебников, дверь соскользнет в сторону, откроется, пройдите в нее и в следующей комнате найдете локер. Обследуйте его и найдете карту волшебника.

Выйдите из комнаты, возвращайтсь обратно по коридору, пока не подойдете к партнеру толстой леди. Сверните на этот раз налево, бегите через велитколепно обставленный кабинет, затем осмотрите (examine) потемневшую доску рядом с большим щитом факультета Гриффиндор, там найдете денежки (Sickle), поднимайтесь вверх по ближайшему коридору, по пути разбейте найдете еще денежки, затем осмотрите портрет возле рыцарских лат, найдете еще один боб (<J: 7/100>) и продвигайтесь дальше через дверь. Войдете в спальню. Осмотрите гардероб на левой стене. Здесь найдете еще один боб (<J: 8/100>), а затем побеседуйте с Роно, узнаете очередное задание, после чего покиньте общую комнату факультета Гриффиндор.

— Главная цель 6: Fred and George`s Shop.

Floor 7.

Выйдя из общей комнаты, свер-

ните налево, пройдите через стеклянную дверь в читальню.

Reading Room.

Продвигайтесь по ковру, пока не увидите книжные полки. В следующей большой комнате обнаружите Перси. Первым делом продвигайтесь в северо-западный угол, разбейте горшок, возьмите боб (<J: 9/100>), разбейте еще один горшок справа, там найдете Knut и продвигайтсь направо, пока не увидите картину с блюдом в золотой рамке. Осомтрите его, нажав кнопку B. Дверь соскользнет в сторону и обнаружите проход, очень полезный. Срежете изрядное расстояние. У входа залотая живая броня. Дождитесь, когда она нанесет удар и промахнется, а затем бегите мимо.

Продвигайтесь по дорожке, уворачивайтесь от шипастых шаров, настенных огней и пуль, вылетающих из стен. Заодно учернитесь от бочки, а затем активируйте рыгаг, чтобы открыть решетку. Увернитесь еще от одной пули, вылетающей из стены, хватайте и разбейте бочку, там <J: 10/100>. Выйдите в открытую дверь и получите очередное сообщение:

"Привет, Гарри мы сыты по горло этим мерзким Перси, который беспрерывно достает нас в читальне, так что мы решили организовать короткий специальный проход, которым вы можете воспользоваться. Возле взхода в читалку увидите картину, на ней блюдо с фруктами. Осмотрите ее и обнаружите этот кратчайший маршнут. Подпись – Frag and George"

Выдите в дверь, поговорите с парнем по тмени Фред. Он расскажет вам про четыре очередных задания Bean Challenges. Купите у него полезные трик-предметы по две штуки. Пройдите в дверь в южной стене, сверните направо, разбейте кувшин (<J: 11/100>), откройте сундук, возьмите шоколадного лягушонка продвигайтесь налево вверх по коридору. Побеседейте еще с одним парнем, это Джордж, он откроет дверь, и можно приступать к испытаниям. Всего, как мы уже упоминали, их четыре, и в каждом вы должны собрать все Jellybeans.

Вторичная цель 1: Beat Challenge 1.

Цель: Собрать все 10 Blueberry Jellybeans.

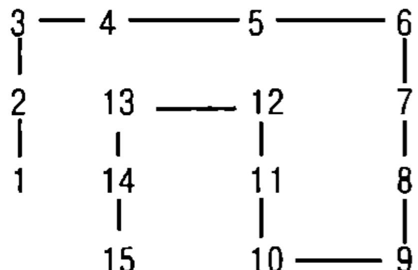
1. Первая находка справа от входа.
2. Продвигайтесь вверх и найдете еще Jellybean в нижней части лестницы.
3. Быстренько поднимитесь по ступенькам, чтобы не получить повреждений от бочек. По пути хватайте еще один Jellybean.
4. Четвертый найдете в верхней части лестницы.
5. Продвигайтесь налево мимо настенных огней, между которыми найдете пятый.
6. Пройдя настенные огни, обнаружите еще один.
7. Отправляйтсь дальше и в верхней части лестницы найдете Jellybean.
8. Быстренько спускайтесь вниз, чтобы не получить пвреждений от бочек, и найдете Jellybean в углублении внизу.
9. Продвигайтесь направо и обнаружите Jellybeam над языком пламени. Дождитесь, когда огонь погаснет, и хватайте его.
10. Последняя находка поджидает вас в верхней части следующей лестницы.

Теперь, когда вы собрали все 10 Jellybean, спускайтесь по лестнице, выйдите из комнаты, получите от Джорджа карточку волшебника и пароль Scuttlegrip, затем зайдите во вторую открытую комнату.

Вторичная цель 2: Beam Challenge 2.

Цель: Собрать 12 Lime Jellybeans.

Теперь вам предстоит отыскать уже 15 фруктов, которые называются Lime, находятся они на 15-ти платформах, расположенных по схеме 4 на 4. Одна платформа прочная. К сожалению, все Лаймы (Limes) находятся на разрушающихся платформах. Начинайте выполнять задание с нижней левой, прочной платформы. Филин начнет летать вокруг и ронять Лаймы. Детального прохождения здесь не требуется, но есть одна важная подсказка. Когда вы прыгаете, и ваша тень накрывает Лайм, немедленно остановитесь, иначе, грохнетесь в глубокую расселину. Платформа, конечно, восстановится, так что ошибка не смертельная, но, тем не менее, неприятности все-таки ни к чему. Если посмотрите на схему, то увидите, что, стартуя с первого блока, закончите на 15-м. Старайтесь не сделать ошибок и успешно выполнить это задание. После этого выйдите из комнаты, тпововорите с Джорджем, получите в награду карту волшебника и еще один пароль Jellyreed. Перейдите в третью открытую комнату.



Вторичная цель 3: Bean Challenge 3.

Цель: Собрать все 20 Lemon Jellybeans.

В этом задании какие-то призраки разгуливают по узким дорожкам, и если напоретесь на одного из них, то тут же два сектора индикатора жизни исчезнут. В общем, повреждения серьезные. Соблюдайте осторожность, будьте внимательны. Точно описать месторасположение специального лимончика довольно сложно, но если будете внимательны, то все пройдет отлично.

1. Слева от входа вы найдете первый лимон.

2. Пройдите направо, на развилке у ямы с шипами сверните на южную дорожку, а на следующей развиле сверните на западную дорожку и найдете лимон.

3. Над языком пламени обнаружите очередной лимо.

4. Возвращайтесь к развилке у ямы с шипами, на этот раз сверните на восточную дорожку, найдете лимон.

5. Очередной лимон обнаружите на этой же дороге чуть дальше.

6. Продвигайтесь по той же дороге до развилки, здесь сверните налево и обнаружите лимон.

7. Поверните направо, хватайте лимон над ямой с шипами в тот момент, когда щипы опустятся вниз.

8. Продолжайте двигаться налево и найдете парочку лимонов на длинном переходе.

10. Сверните на боковую дорожку, продвигайтесь налево и над языком пламени по пути обнаружите лимон.

11. У развилки сверните направо и найдете лимон на обходной дороге.

12. Снова продвигайтесь нале-

во, на развилке сверните налево, по пути найдете лимон.

13. Снова идите налево, дождитесь, когда шипы опустятся, а затем хватайте фрукт

14. Идите направо, хватайте лимон, не сворачивайте с дороги.

15. На перекрестке дождитесь, когда шипы опустятся; хватайте лимон и сверните направо.

16. На развилке сверните налево и найдете лимон.

17 Сверните направо, обнаружите сразу два лимона.

18. Теперь предстоит свернуть на одну из северных боковых дорожек, найдете еще пару лимонов над языками пламени, и задание выполнено.

Теперь покиньте комнату, получите от Джорджа карточку волшебника и очередной пароль Blobbyjelly, ну а затем войдите в четвертую и последнюю комнату.

Вторичная цель 4: Bean Challenge 4.

Цель: Собрать 25 шоколадных бобов.

На этой стадии все зависит от вашей способности точно выполнять прыжки. Один неверный шаг, и рухнете вниз.

1. Самая первая находка прямо перед вами, как только войдете в комнату.

2. Продвигайтесь вперед и на дальней части "структуры" найдете шоколадку,

3. Прыгайте по платформам и на противоположной стороне найдете еще один шоколадный блок.

4. Идите по дороге, найдете парочку бобов.

6. Пробирайтесь по широким платформам и на небольшом участке пола найдете сразу пару бобов.

8. Двигайтесь дальше, переберитесь по платформам, висящим в воздухе, и попадете в следующий участок, где обнаружите парочку бобов и рычаг

10. Активируйте рычаг, платформа начнет двигаться, быстренько перебегите по обрушивающейся платформе в противоположную сторону, где и найдете боб.

11. Пройдите по двум горизонатльно перемещающимся платформам к следующему участку пола, где также два боба и рычаг

13. Активируйте рычаг. Еще одна платформа начнет двигаться, отправляйтесь на север, переберитесь через следующую платформу и найдете очередную шоколадку.

14. Продвигайтесь по платформам и на двух небольших участках пола найдете по одной шоколадке.

16. На втором небольшом участке пола, взяв боб, прыгайте на движущуюся платформу, а затем спрыгните с противоположной стороны на уже знакомый вам участок пола, продвигайтесь вниз, заберитесь на следующую движущуюся платформу, а с нее спуститесь на пол, найдете пару бобов.

18. Быстренько перебегите через разрушающуюся платформу, соскочите на участок пола, где найдете очередной боб, а затем активируйте рычаг, чтобы запустить платформу.

19. Перебегите обратно через разрушающеюся платформу, а дальше заберитесь на платформу, которую только что запустили, и проследуйте к участку пола, где найдете еще пару бобов.

21. Спрыгните с движущейся платформы, когда она подойдет к

участку пола, на котором сразу увидите парочку бобов.

23. Рассчитайте точно прыжок, чтобы перескочить на горизонтально перемещающуюся платформу; переберитесь через расселину к участку пола, на котором еще один боб.

24. С этого места прыгайте через платформу и добудете очередной боб.

25. Пробирайтесь по серии платформ к последнему бобу, а найдя его, активируйте ручаг, и откроется секретный проход. Снова сможете изрядно срезать угол и запросто обнаружить выход из этой комнаты.

Сработано отлично, получите от Джорджа, карточку волшебника и еще один пароль.

Теперь воспользуйтесь обнаруженным проходом, возвращайтесь к магазинчику Фреда и Джорджа, но перед этим обратите внимание на котел с бурлящей синей жидкостью. Заполните свой сосуд для настоек, нажав кнопку **B** (стоя перед котлом), а затем по своему же маршруту возвращайтесь обратно.

Floor 7.

Нажмите кнопку **B**, стоя у портрета леди возле двери в читалку, и откроется проход в следующую комнату.

Portrail Room.

Теперь, когда вы знаете пароли, можете воспользоваться короткими маршрутами в портретной комнате, сразу проскочив через несколько этажей. Пройдите направо, "откройте" портрет колдуна с красным плащом на плечах и попадете в призовую комнату. Откройте сундук, там карточка волшебника, возьмите боб, лежащий на виду; разбейте горшок, там еще один боб. Выйдите из этой комнаты, откройте портрет старой ведьмы справа, загляните в гардероб, там очередной боб. В сундуке карточка волшебника, а на виду очередной боб.

Подойдите к стене за большим столом и увидите потемневший участок стены. Обследуйте его и обнаружите рычаг Активировав его, сдвините стол, увидите выключатель, задвиньте на него стул, пройдите через открывшуюся решетку и обнаружите сундук, а в нем очередная карточка волшебников. Теперь с целой кучей найденного добра покиньте портретную комнату и возвращайтесь в общую комнату.

Gryffundor Common Room.

Доберитесь до спальни, где вас поджидает Рон. Он хочет пожелать спокойной ночи. Задание выполнено, можно отдыхать.

— *Главная цель 7: The Great Hall.*

Когда проснетесь, спуститесь по лестнице, войдите в студию, где встретите Рона. Он скажет, что нужно вернуться в главный зал, так что покиньте общую комнату и возвращайтесь в портретную.

Portrait Room.

Пройдите налево, дальше через дверь...

Entrance Hall.

Поверните направо и окажетесь в главном зале, быстро и без проблем.

Great Hall.

Разбейте кувшин в левом нижнем углу, возьмите очередной боб, затем сверните налево, поднимайтесь нааверх мимо столов, откройте по пути сундук, там карточка волшебников, а когда подойдете к профессорскому столу, откройте сундук, возьмите шо-

коладного лягушонка, сверните направо, подойдите к Рону, который объяснит вам насчет специальных песочных часов. Когда вы делаете что-нибудь хорошее для факультета, получаете очки, а если вас поймают префекты или профессора, когда вы ночью лазаете, где не положено, то очки, естественно, снимаются. Когда обследуете песочные часы, то сразу же узнаете, какой факультет сколько набрал очков. Регулярно заглядывайте сюда, чтобы знать, лидируете вы в соревновании или нет.

Первым делом разбейте кувшин на правой стене зала, там найдете очередной боб, возвращайтесь обратно и покиньте главный зал.

Entrance Hall.

Встретив Хермиону, узнаете, что предстоят уроки полетов в Hogwarts Grounds. Впереди довольно сложное задание, так что обязательно запомните игру у пункта отгрузки (книги Save Book) прежде, чем отправиться дальше.

Hogwarts Grounds.

Первым делом сверните на юг и получите послание:

"Привет, Гарри! Не ленись порыскать вокруг кустов, чтобы узнать не спрятано ли там чего-нибудь. Встань около куста, осмотри его и узнаешь, спрятано ли там что-нибудь или нет. В некоторых вазах можно также обнаружить спрятанные предметы. Разбей их вдребезги заклинанием Флипендо и сразу все обнаружишь. Рон"

Обследуйте куст поблизости, найдете там Knut. Пройдите на север, выполните полностью заряженное заклинание Инсендио, чтобы уничтожить паутину в углу возле гремучей ивы, найдете очередной боб. Вскарабкайтесь на карниз за гремучей ивой, обследуйте куст, найдете еще один боб, откройте сундук, там карточка волшебника, а затем продвигайтесь по каменной дорожке в следующую зону.

Как только войдете, сразу же сверните на юг, обследуйте куст, найдете боб, затем свсерните на северо-восток, в сундуке обнаружите шоколадного лягушонка. Прижмитесь к стене и продвигайтесь на восток. Здесь обнаружите куст и сундук, который охраняют гномы. Атакуйте их заклинанием Флипендо, загляните в сундук, там карточка волшебников. Прижимаясь к стене, продвигайтесь на юг, сверните на восток и получите очередное послание:

"Привет, Гарри! Надо научиться управлять своей метлой, чтобы четко пролетать через кольца. Можно маневрировать, чтобы действовать поточнее, у вас есть индикатор ускорения, уровень которого повышается каждый раз, когда вы успешно пролетаете через кольцо, и чем больше колец вам удастся пролететь, не используя ускорения, тем дольше вы сможете использовать ускоритесь, когда это понадобится. Так что тренируйтесь. Оливер Вуд"

Итак, предстоит сыграть в Квиддич. Отправляйтесь дальше, поговорите со старой ведьмой. Это мадам Хуч, которая проинструктирует вас, рассказав о следующем задании.

— *Главная цель 8: Flying Lesson 1.*

Для того, чтобы успешно выполнить задание этого урока, вам нужно пролететь через 24 кольца, уложившись в 90 секунд. Однако, если хо-

тите добыть карточку волшебников и 25 очков для своего факультета, нужно уложиться в 35 секунд, что невероятно сложно. Единственная ошибка, и шансов на успех нет. Вот кое-какие подсказки.

Пролетая через каждое кольцо, вы повышаете уровень индикатора ускорения. Чтобы выполнить ускорение в нужный момент, нажмите кнопку **B**.

Каждый раз, когда пролетаете через кольцо, скорость повышаетесь. Разумно используйте это, чтобы быстро проскочить через следующее кольцо.

Освойте управление во время полета на метле, чтобы действовать автоматически, иначе хорошего результат не добиться.

Старайтесь пролетать через центр кольца. При подлете к кольцу, поскольку вы видите Гарри сзади, нужно, чтобы силуэт Гарри как бы полностью накрывал кольцо, тогда ошибки не будет.

Как только пролетите через одно кольцо, тут же появится другое. Они будут расположены по кругу, так что заранее приготовьтесь к четкому прохождению очередного кольца. В случае успеха, как мы уже упоминали, получите карточку волшебников и призовые очки для факультета.

Завершив это испытание, отправляйтесь на юг и увидите небольшой сарайчик. Можете заглянуть сюда, чтобы узнать свои результаты по ходу тренировок. Войдите в сарай и получите еще два задания: 3 Ring Practice и Ring Practice 2. В первом из этих испытаний вам предстоит пролететь через четыре ряда из трех колец, уложившись за 40 секунд, тогда получите карточку волшебников. В испытании Ring Practice 2, вам нужно проскочить через 32 кольца за 50 секунд и тогда получите аналогичную награду. Постарайтесь приложить все усилия, чтобы успешно завершить эти испытания и получить две карточки волшебников.

Закончив упражнение, продвигайтесь на юг, осмотрите кусты, найдете очередной боб, затем получите очередной свиток-послание, чуть южнее второго куста. В нем подсказки по игре в Квиддич.

Получив эти ценные указания, возвращайтесь в Хогвард и, используя портретную комнату, сможете запросто добраться до нужных мест кратчайшими маршрутами.

— *Главная цель 9: Common Room.*

Войдите в портретную комнату из вестибюля школы, проберитесь через соответствующую дверь в этой комнате и с легкостью доберетесь до комнаты Common. В студии возле камина вас поджидает Рон, побеседуйте с ним. Где-то здесь находится карта замка Hogwarts, но он думает, что Фред и Джордж единственные, кто может помочь в этом деле.

— *Главная цель 10: Map Hint.*

Выйдите из общей комнаты и пробирайтесь в читалку.

Reading Room.

Увернитесь от Перси, затем испоьзуйте кратчайший маршрут, чтобы добраться до магазина Фреда и Джоджа. Побеседуйте с Фредом и узнаете, что карту замка можно обнаружить в подземелье. Проблема состоит в том, что нужно незаметно проскользнуть мимо Argus Flich и

его кошки мисс Norris.

— Главная цель 11: Hogwarts Map.

Выйдите из читалки, войдите в портретную комнату и кратчайшим маршрутом добирайтесь до вестибюля, где отыщите открытую дверь, ведущую в Belowground.

Belowground.

Как только войдете, получите очередное послание:

"Гарри! Иногда в одиночку действовать очень трудно. Профессора и префекты могут вас засечь. Однако, учти, если увидишь нишу, то можешь нырнуть в нее, занавес за тобой закроется, и никто ничего не увидит. Но только прежде, чем вынырнуть из укрытия, убедись, чтото никого вокруг нет. Рон"

Как раз возле "насеста", на котором сидел филин, находится такая ниша, закрытая занавесом. Так что можете испытать подсказанный вам трюк, ну а затем отправляйтесь вперед и выйдите в дверь.

Dungeons.

Когда встретите Фильча, не пугайтесь, он не заметит вас у себя за спиной, а затем уйдет Активируйте выключатель на северной стене заклинанием Флипендо, пройдите через открытую решетку, активируйте выключатель, чтобы открыть следующую решетку; вернитесь обратно, пройдите через образовавшийся проход. Если спуститесь чуть дальше вниз по первоначальному пути, то обязательно наткнетесь на Фильча. Обратите внимание на сундук в углублении, в нем находится бомба Dungbomb, а затем продвигайтесь дальше, уворачиваясь от языков пламени; зажгите заклинанием Инсендио свечу волшебника, чтобы открыть дверь. Получите очередное послание:

"Привет, Гарри! Плащ невидимости – очень полезная штука, ее можно с успехом использовать в определенных ситуациях. Наденешь этот плащ и станешь временно невидимым. Однако учти, что плащ закрывает тебя полностью, так что ты не сможешь ни прыгнуть, не использовать никаких заклинаний. Рон"

Хватайте плащ невидимости возле "насеста", на котором сидел филин, доставиший послание, и пройдите через ворота. Если наденете плащ, то Фильч вас не увидит. Продвигайтесь дальше, активируйте рычаг на стене возле Фильча, пройдите через ворота, в следующей комнате активируйте еще один рычаг, откройте сундук, который свалится сверху. В нем найдете Knut, затащите каменный блок на выключатель и выйдите отсюда. Однако, действие плаща невидимости закончится, так что немедленно прижмитесь к стене и продвигайтесь на восток к открытой решетке. Выполните заклиание Флипендо, чтобы затолкать бочку на выключатель, пройдите через открывшиеся ворота; в следующей комнате дождитесь, когда потухнут настенные огни, а затем задвиньте два каменных блока на два выключателя в каждой из сторон комнаты и сможете отправиться дальше.

Пройдите через открывшиеся ворота, затием разделайтесь с крабом, получите кексик. Ворота также будут открыты. Выйдя в них, в следующей комнате встретите кошку мисс Нурис, и если подойдете к ней достаточно быстро, то тут же Фильч появится в комнате. Первым делом

активируйте рычаг в юго-восточном углу помещения, пройдите через открывшиеся ворота. Фильч как раз в следующем помещении. Спрячьтесь в нише за занавеской и, когда он пройдет мимо, проскочите к рычагу в конце коридора, активируйте его, продвигайтесь вперед и снова встретите кошку. Спрячьтесь в нише, чтобы она вас не заметила; дальше пройдите к рычагу, активируйте его и в следующей комнате увернитесь от шипастого шара, используйте заряженное заклинание Инсендио, чтобы спалить паутину в северо-восточном углу; активируйте рычаг, откроете таким образом следующие ворота, пройдите через них, возьмите из сундука по пути Pumpkin Pasty, активируйте еще один рычаг и откройте следующие ворота. Пройдя через них, активируйте пункт отгрузки и получите очередное сообщение:

"Привет, Гарри! По пути ты можетшь встретиться с ядовитыми монстрами, например с Докси, и если ты атакуешь их, то можешь получить отравление и станешь весь зелененький, как огурчик. Избавиться от яда можно, экипировав сосуд Poison Antidote, а затем заполнить его настойкой и таким образом в случае отравления, сможешь предотвратить действие яда. Рон"

Итак, доставайте свой сосуд Poison Antidote Phial (это такая кругленькая фляжечка), нажмите кнопку B, стоя возле котла, заполните сосуд, выйдите из комнаты и отправляйтесь дальше. Впереди увидите выключатель. Его "охраняет" настенный огонь. Сверните на восток, активируйте выключатель, чтобы отключить настенный огонь; затем задвиньте каменный блок на выключатель и сможете пройти в следующую комнату, где встретите ядовитых Докси. Приготовьтесь выполнить заклинание Флипендо, разнесите парочку мерзких тварей вдребезги, прежде чем они успеют прикоснуться и отравить вас; пройдите через открывшуюся дверь, продвигайтесь вперед. обследуйте гардероб, найдете кексик, а заодно получите еще одно послание:

"Привет, Гарри! с помощью бомбочки Dungbombs ты можешь устроить взрыв. Оказывается, тролли любят запах взрывчатки, так что это можно использовать в борьбе с ними, и не забудь – чем крупнее тролль, тем труднее его завалить. Рон"

Жаль, конечно, что эту бомбочку нельзя использовать против кое-кого из профессоров. Ну ладно, жизнь уж так устроена. Продвигайтесь на юг и увидите тролля. Атакуйте его три раза заряженным заклинанием Флипендо, а затем хватайте каксик, который он обронит; пройдите через открытую дверь, в следующей комнате толкайте бочку, стоящую на решетке, прямо на выключатель. Увернитесь от катящихся бочек, пройдите в дверь, затащите каменный блок поближе к дверному проему прямо на выключатель, выйдите в коридор, где увидите настенные огни. Вначале пройдите на запад, уничтожьте паутину заклинанием Инсендио, получите в награду Knut. Толкайте каменный блок через коридор прямо на выключатель, пройдите через ворота, которые откроются; хватайте на полке драгоценную карту Hogwarts. Итак, миссия завершена.

Далее разбейте стеклянный сосуд, там найдете денежки, обследуйте гардероб, заберите кексик и не забудьте захватить плащ невидимости, лежащий в западном углу.

После того, как вы стали обладателем карты, короткий маршрут в предыдущей комнате станет вам доступен. Совсем нетрудно вернуться по своему же маршруту, пройти в дверь, дальше свернуть на восток мимо кошки мисс Норис, затем через комнату, где пол выложен булыжниками. Выйдите в дверь мимо Фильча и далее в дверь прямо за ним. Таким образом сможете покинуть подземелье.

Belowground.

И снова Фильч. Получите от него нагоняй, после чего он отправится восвояси, а вы покиньте Belowground и возвращайтесь в вестибюль.

— Главная цель 12: Dormitory 3.

Entrance Hall.

Возвращайтесь в общую комнату по главным лестницам (портретная комната сейчас, к сожалению, недоступна).

Floor 2.

На полпути наверх Гарри услышит какой-то странный звук. Войдет в ванную комнату к хныкающей Миртли чтобы выяснить в чем дело.

Moaning Myrtle`s.

Войдя в комнату, Гарри увидит, что кошка мисс Норис окаменела и кем-то подвешена. Тут же, естественно, появится Фильч, он в полном бешенстве, угрожает расправиться с мерзкими ребятами, которые устраивают такие гадости. Потом появится Дамблдор, который выставит вас отсюда. Когда восстановится управление, разбейте два гриняных горшка за спиной у Дамблдора, получите Knut и Jellybean. Возвращайтесь обратно на запад, пройдите по коридору, уничтожьте паутину, получите еще один Jellybean и выйдите отсюда.

Floor 2.

Поднявшись на второй этаж, пройдите через портрет синего колдуна. Используйте портретную комнату для того, чтобы кратчайшим маршрутом вернуться в общую комнату.

Gryffindor Common Room.

Оказавшись в общей комнате, возвращайтесь в свою спальню, побеседуйте с Роном, и задание выполнено. А когда утром проснетесь, спуститесь по лестнице, войдите в студию, где встретите Оливера Вуда, капитана вашей команды в Квиддич, и он предложит потренироваться. Так что снова используйте портретную комнату, чтобы кратчайшим путем добраться до вестибюля.

Entrance Hall.

Оливер поругает вас за то, что движетесь слишком медленно, и отправится в Hogearts Grounds, ну а вы вслед за ним покиньте замок.

Проследуйте по дорожке во вторую секцию Grounds, дальше используйте карту. Буквой X обозначен пункт назначения, так что достаточно просто выбрать подходящий маршрут. Тренировочная зона находится чуть южнее зоны летательной практики. Оливер уже поджидает вас там и коротко расскажет о задании.

— Главная цель 13: Flying Lesson 2.

Во время этого испытания вам предстоит поймать Flitterby в этой зоне, уложившись в 60 секунд. После того, как справитесь с этим простеньким упражнением, Оливер пре-

должит более сложное задание: попытаться побить рекорд и поймать Флиттербая за 30 секунд. На самом деле это не сложно. Все зависит от того, насколько близко к вам окажется Флиттербай в начале упражнения. Легче всего дождаться, когда Флиттербай развернется и начнет двигаться в вашем направлении. Тогда вы можете попытаться поймать его и сделать это очень быстро. Кольца, через которые будете пролетать, дадут вам ускорение и таким образом сможете поймать Флиттербая довольно легко. В принципе, это можно сделать буквально за несколько секунд, но далеко не всегда. Когда закончите это упражнение, получите от Оливера в награду карту волшебника и 25 очков для своего факультета. Загляните в сарай Broom Shed и получите очередное задание: поймать уже три Флиттербая за 45 секунд. Это также несложно, просто при ловле каждого необходимо проскакивать через пару колец для того, чтобы иметь хорошее ускорение, и тогда задание будет выполнено. В результате получите последнюю карту волшебника типа Квиддич. Отлично сработано, Гарри, вы собрали все карты волшебников этого типа и теперь можете запросто отправляться в летательный клуб прямо с главного меню в любой момент, когда захотите.

Подойдет Хермиона и расскажет, что вам предстоит урок Charms у профессора Флитвика. Так что возвращайтсь к замку и поднимайтесь на второй этаж.

— Главная цель 14: Charms Class.

Floor 2.

Пройдите к офису профессора Флитвика. Эта комната находится возле дверей, ведущих на третий этаж.

Flitwick`s Office.

Проследуйте по коридору, подойдите к Хермионе, войдите в класс. Профессор Флитвик обучит вас новому заклинанию. Оно иназвается Wingardium Leviosa. Вам нужно найти соответствующую книгу заклинаний, а затем предстоит испытание Leviosa Challenge. При этом нужно пройти через несколько комнат и добраться в целости и сохранности до профессора Флитвика. Чтобы получить соответствующую награду, необходимо по пути собрать 25 золотых звезд. Итак, пройдите через восточные двери, возьмите со стола свою книгу заклинаний и таким образом сможете использовать заклинание Левиоза, а следовательно, сможете поднимать и перемещать различные каменные объекты и таким образом активровать напольные выключатели. Если хотите, можете переместить какойнибудь каменный блок, использовать его как ступеньку и таким образом вскарабкаться на высокую платформу, ранее для вас недоступную.

1 Прыгните на стол, разбейте стеклянный сосуд, возьмите первую золотую звезду.

2. Пройдите на север, возьмите вторую звезду, когда шипы опустятся вниз.

3. Обыщите гардероб, найдете третью звезду.

4. С помощью заклинания Левиоза переместите блок с нарисованными на нем крылышками так, чтобы он подлетел к выключателю (также с крылышками). Опустите его на выключатель, нажав кнопку **A**. Пройдите

через открытые ворота, хватайте еще парочку золотых звезд и не забудьте увернуться от шипастого шара.

6. Пройдите в дверь, переместите еще один блок на выключатель, ворота откроются, за ними найдете еще одну звезду и карточку волшебника.

7 Выйдите из маленькой комнаты, установите еще один блок на выключатель слева, откроются очередные ворота. Пройдите в них, дождитесь, когда шипастый шар поднимется наверх; проскочите под ним, хватайте очередную звезду.

8. У развилки дороги пройдите на запад, возьмите две золотые звезды, не забывайте прыгать через бочки, которые окажутся на вашем пути.

10. Продвигайтесь направо вверх по коридору, сверните еще раз направо и обнаружите звезду в расселине с падающими бочками.

11 Сверните обратно на юг, продвигайтесь по коридору, по пути возьмите еще две звезды, откройте пару сундуков, там найдете Jellybean и шоколадного лягушонка.

13. Возвращайтесь назад и на этот раз сверните на развилке на южную дорожку. Переместите заклинанием Левиоза пару блоков так, чтобы установить их на оба выключателя. Ворота откроются, загляните в сундук, возьмите кексик, а рядом найдете парочку звезд.

15. Пройдите через открытые ворота, заполните сосуд настойкой Wiggenweld Potion, активируйте рычаг, чтобы опустить вниз блок, хватайте звезду над шипами, когда они опустятся вниз.

16. Переместите блок на выключатель, пройдите через дверь, продвигайтсь дальше, уворачивайтесь от катающихся бочек, возьмите звезду возле решетки, разбейте кувшин, там найдете Jellybeam.

17 Продвигайтесь по коридору, заклинанием Левиоза переместите блок к карнизу в северо-востчоном углу, прыгните на блок, откройте пару сундуков, найдете там Jellybean и шоколадного лягушонка, затем спускайтесь вниз. Еще один блок переместите на выключатель, пройдите через открывшуюся дверь, пробегите под шипастыми шарами, когда они поднимутся наверх, найдете еще одну звезду.

18. Осмотрите (examine) портрет в коричневой раме, найдете 18-ю звезду.

19. Идите по коридору, хватайте звезду возле вращающегося шипастого шара.

20. Остерегайтесь языка пламени, увернитесь от шипастого шара хватайте J, увернитесь от еще одного очень быстро вращающегося шара, пробегите мимо настенных огней, когда они погаснут и найдете еще две звезды.

21. Войдя в следующую комнату, увидите катающиеся, а перед этой ловушкой три звезды.

22. Переместите два блока на выключатели, используя заклинание Левиоза; ворота откроются, обследуйте гардероб, найдете там J, пройдите через ворота и окажетесь в коридоре, пол которого покрыт роскошным ковром. Увернитесь от удара "живых" золотых лат, хватайте звезду, которую латы охраняли.

Активруйте рычаг в конце коридора, продвигайтесь дальше, пока не встретите профессора Флитвика. Теперь, когда вы собрали все 25 звезд,

ваш факультет получит 45 призовых очков. Покиньте помещение и получите от Хермионы еще одно задание, но мы вернемся к нему чуть позже.

Теперь самое время овладеть четвертымм очень полезным заклинанием. Гарри наверняка обратил внимание, что в коридоре, рядом с аудиторией, где проводит урок профессор Флитвик, находится дверь. Через нее как раз и нужно войти, чтобы приступить к выполнению задания. Заклинание Левиоза будет очень полезно в этой ситуации. Войдите в дверь, переместите блок в восточном конце комнаты на выключатель, находящийся в западном конце комнаты; выйдите через открывшуюся дверь. Обратите внимание на кувшин, стоящий на столе возле дверей; переместите блок, находящийся в коридоре, к столу. Затем, используя его, как ступеньку, забирайтесь на стол, разбейте кувшин, возьмите J. Спрыгните со стола, войдите в дверь в южной стене, прикончите пару ядовитых докси, получите Knut. Обследуйте четыре стола. В одном из них найдете J. Не забудьте обследовать гардероб, там найдете кексик.

Выйдите из аудитории, пройдите по коридору к двери в его конце. Перейдя в следующий коридор, используйте два заряженных заклинания Флипендо, чтобы ликвидировать разгуливающие живые латы, получите парочку Knut. Далее увидите золотую дверь со смешным символом, нарисованным на рукоятке. Войти в нее вы не можете, так что пройдите вначале в дверь в противоположной стене, откройте в комнате сундук и найдете там последнюю карту волшебников типа Charms. Поскольку вы собрали все 5 таких карт, то, используя заклинание Алохомора, сможете запросто открывать запертые сундуки и двери, а за ними, возможно, находятся неизвестные вам помещения. Заклинание Алохомора использовать очень просто. На самом деле, оно как бы расколдовывает замки сундуков и дверей. Это очень удобно, чтобы попасть в определенное помещение, добыть важные предметы, которые кто-нибудь спрятал в надежде, что открыть замки не сумеют

Пройдите по комнате, наполните сосуд настойкой Wiggenwald Potion, если необходимо, разбейте кувшин возле постели, возьмите J, выйдите из комнаты, используйте заклинание Алохомора, чтобы открыть ранее недоступную золотую дверь, и когда она откроется, пройдите в нее, активируйте пару рычагов по обеим сторонам комнаты, сверху свалится сундук и каменный блок. Из сундука возьмите J, а каменный блок затащите на вылючатель, и ворота откроются. Пройдите через них, откройте еще один сундук, где найдете шоколадного лягушонка.

Разделайтесь с "живыми" латами, активируйте выключатель позади них, пройдите через открывшуюся дверь и в следующем помещении используйте заклинание Левиоза, чтобы переместить находящийся поблизости блок так, чтобы он оказался приблизительно у середины северной стены. Используя его, как ступеньку, заберитесь на карниз, активируйте рычаг Еще один аналогичный блок свалится вниз, спрыгните на пол и переместите оба блока на выключатели. Сверху свалится сундук на светящуюся плиту. Откройте

его, там J.

"Отличная работа, Гарри! Теперь самое время вернуться на второй этаж"

— Главная цель 15: Hogwarts: A History.

Floor 2.

Поднимайтесь наверх, войдите в библиотеку.

Library.

Библитека. Не надо обследовать книжные полки, поскольку ничего не найдете. Как только войдете в помещение, спуститесь вниз по лестнице, откройте сундук, возьмите там Pumpkin Pasty, затащите каменный блок на выключатель, чтобы открыть ворота; спалите паутину, которой зарос дверной проем на южной стене; остерегайтесь бомбы Dungbomb. Откройте сундук в небольшой комнате, там шоколадный лягушонок.

Развернитесь, пройдите через только что открытую дверь, разделайтесь с разгуливающими латами в коридоре, наградой будет кексик. Обследуйте портрет бородатого колдуна, получите J; спалите паутину в углу, там еще J. Восстановите жизненную силу, слопав пастилку Pumpkin, найденную в сундуке; пройдите в дверь, возьмите шоколадного лягушонка в Центре соседней комнаты и затащите каменный блок на выключатель. Пройдите в открытую дверь, активируйте выключатель, который найдете в этой комнате. Сверху свалится еще один блок, заклинанием Левиоза переместите его к краю карниза, а затем, используя как ступеньку, доберетесь до сундука, в нем возьмете J. Прыгните вниз, переместите еще два аналогичных блока, установив их на выключатели; ворота откроются, возьмите из сундука возле ворот J, пройдите чуть дальше, уничтожьте "живые" латы в коридоре (наградой будет кексик), увернитесь от ударов "живых" лат. Разбейте кувшин на дороге, там J. Будьте осторожны, когда уничтожите вторые патрулирующие "живые" латы, посольку буквально через несколько секунд на помощь им подоспеют золотые латы. Ликвидируйте еще одни "живые" латы в нижней чести лестницы, продвигайтесь вверх. На столе в восточном краю комнаты увидите книгу. Собственно, ее вы и ищите. Уничтожьте еще одни "живые" латы, слопайте кексик. Дверь соскользнет в сторону, пройдите через нее, а дальше совсем несложно выбраться из библиотеки. Возвращайтесь в общую комнату, повстречаете Хермиону. Она находится в студии вместе с Роном, побеседуйте с ней, и задание будет выполнено. После урока истории, день благополучно завершится.

Как только восстановится управление, спускайтесь вниз по лестнице, побеседуйте с Хермионой, получите от нее следующее задание и отыщите кратчайший маршрут к ванной комнате хныкающей Миртли на втором этаже.

Moaning Myrtle`s.

Просмотрите видеосцену. Хермиона и Рон обнаружили пауков, которые ведут себя довольно странно. В ванной команте хныкающая Миртли побеседует с каким-то вурдалаком, который затем исчезнет. Разговор в принципе бессмысленный, на игровое действие никакого влияния не оказывает. По окончании видеосцены проследуйте по коридору и,

когда увидите золотую дверь, откройте ее заклинанием Алохомора, осмотрите четыре стола. В одном из них бомба, так что нужно успеть вовремя отбежать, а в другом кексик. Звгляните в гардероб, там J. Пройдите через дверь в южой стене, откройте сундук и тут же увидите шоколадного лягушонка. Уничтожьте парочку "живых" лат на противоположной стороне комнаты, тогда сможете добраться до рычага позади них, активруйте его, откройте дверь. В следующей комнате загляните в сундук, возьмите карточку волшебника, разбейте бочку, там J.

Возвращайтесь обратно, выйдите из комнаты, которую открыли заклинанием Алохомора; пройдите вниз оставшуюся часть коридора и выйдите через открытые двери.

— *Главная цель 16. Moste Potente Potions.*

Restricted Section.

Как только войдете, предстоит схватка с не очень сильным боссом. Это полтергейст, живущий в Хогварде. Не верьте тем, кто говорит, будто вы не можете сражаться с призраками, ведь это же волшебный мир, значит все возможно. Когда победите, он, удирая, обронит книгу заклинаий, тут-то вы ее и хватайте. И теперь вы освоили новое заклиание Skurge, позволяющее уничтожать так называемую Ectoplasm (это что-то вроде плесени или слизи), которая частенько блокирует дверные проемы и проходы. Кроме того, вы теперь никогда не спутаете настоящую статую с трусливым призраком, который маскируется под нее.

Заклинание Скурдж работает приблизительно так же, как и Инсендио, но использовать его нужно лишь для уничтожения зеленой эктоплазмы. Теперь, когда босс Пивс убрался восвояси, уничтожьте барьер из эктоплазмы, пройдите в дверь и получите очередное сообщение:

"Привет, Гарри! в Хогварде есть кое-какие призраки, которые любят маскироваться под статуи. Обычно они стоят на блоках, которые вам необходимо задвинуть, например, на выключатель. Выпонив заклинание Скурдж, вспугнете их, и они тут же уберутся восвояси. Блок освободится, и сможете переместить его в нужное место. Рон"

Итак, теперь вы овладели еще одним заклинанием, выйдите в дверь, остерегайтесь префекта, прячущегося в коридоре. Он может вас засечь, и тогда с баланса вашего факультета будет снято 2 очка. Откройте сундук справа от двери, возьмите там денежки, а затем крадитесь вниз по коридору и, когда префект окажется близко, юркните в нишу за занавесом, дождитесь, когда он пройдет мимо; подойдите к двери, дождитесь, когда префект в соседнем коридоре отправится дальше, бегите за ним, проследуйтее по коридору, далее вниз по лестнице. Уничтожьте "живые" латы, разбейте кувшин, возьмите кексик, спалите паутину заклинанием Инсендио, заработаете Knut и продвигайтесь дальше на юг Возле шипастого шара, откройте еще один сундук, там Knut. Бегите мимо настенных огней, когда вместо огня вылетает пар; увернитесь от ударов топором "живых" золотых лат. Мчитесь вниз по коридору, прячьтесь в нишах за занавесами, чтобы вас не засек префект; открой-

те сундук, возьмите пастилку, активируйте рычаг, откройте дверь, войдите в соседний коридор, где вас уже поджидает еще один префект. Постарайтесь, чтобы он вас не заметил. Откройте сундук, возьмите Knut, спуститесь по коридору, увернитесь от ударов "живых" золотых лат, выскочите в дверь, не обращайте внимания на два следующих сундука в коридоре, активируйте рычаг, откройте ворота, пройдите в них, сверните направо, прячьтесь в нишах, чтобы вас не заметил префект. Заклинанием Скурдж, спугните статую с пъедестала. Она превратится в призрака и исчезнет. Переместите этот пъедестал на выключатель, пройдите через открывшуюся дверь и в следующем помещении увидите настойки Moste Potente, лежащие на столе. Хватайте их и теперь нужно удрать из этой запретной зоны библиотеки, для чего следует просто вернуться по своим же следам.

Moaning Myrlte`s.

Поболтайте с Хермионой перед тем, как отправиться спать. Задание выполнено.

Gryffindor Common Room.

Спускайтесь по лестнице, побеседуйте с Хермионой. Она расскажет вам, что необходимо добыть первый ингредиент – Knotgrass, затем уйдет по своим делам прежде, чем Гарри отправится к вестибюлю. Пройдите мимо портрета толстой леди, проследуйте по коридору, используйте заклинание Скурдж, чтобы открыть дверь, заросшую эктоплазмой; выйдите через нее, вскройте сундук, там кое-что полезное, сверните направо и продвигайтесь вперед, пока не увидите рычаг в конце этого коридора. Его нужно активировать, тогда откроется дверь. После этого возвращайтесь обратно и отыщите в сундуке J, а затем спуститесь в вестибюль.

— Главная цель 17: Knotgrass Ingradient.

Entrance Hall.

Заклинанием Скурдж уничтожьте эктоплазму, которой заросла дверь; войдите в нее.

Storage Cupboard.

Хватайте маленькую зеленую штучку. Это и есть Knotgrass. Затем поднимайтесь вверх по большой лестнице, заклинанием Алохомора сбросьте сундук слева (J), после чего поднимайтесь на первый этаж.

Floor 1.

Отыщите классную комнату Transfiguration и войдите в нее.

Transfiguration class.

Ваш преподаватель на этот раз – профессор Minerva McGonagall, получите от нее задание: выйти в дверь и забрать свою книгу заклинаний, что и нужно сделать, тем более, что благодаря этому вы освоите еще одно заклинание Avifors. Оно дает вам возможность превращать некоторые камни и статуи в птиц и таким образом разблокировать дороги, а иногда даже и обнаруживать спрятанные предметы.

— Главнавя цель 18: Transfiguration Class.

Ваша задача собрать 25 золотых звезд. Дело привычное.

1. Обследуйте портрет в комнате, где нашли книгу заклинаний ми найдете первую звездочку.

2. Войдите в коридор, разнесите вдребезги живые латы перед дверным проемом, пройдите дальше,

поднимитесь на карниз и возьмите следующую звезду.

3. Спускайтесь вниз, пройдите по коридору в большую комнату, возьмите звезду перед настенным огнем в восточном конце комнаты.

4. Используте заклинание Авифорс на две маленькие статуи по обеим сторонам двери в западной части помещения, ворота откроются, поскольку статуи превратятся в птиц и улетят. Снова используйте это заклинание, чтобы превратить в птицу большой булыжник, найдете J. Пройдите по узкой дорожке, увернитесь от огненных крабов, спрятавшись в нишах в стене; превратите в птицу булыжник, продвигайтесь, пока не попадете в комнату с двумя настенными огнями и каменными блоками. Здесь и найдете еще две звезды.

5. Перетащите два каменных блока так, чтобы они оказвались на выключателе; откройте ворота, вернитесь обратно, пройдите через открытые ворота, ликвидируйте живые латы перед маленькой статуей, затем превратите ее в птицу, чтобы открыть ворота. Осторожно продвигайтесь мимо живых лат и найдете очередную звезду.

6. Пройдите через дверь, которую открыли; сверните направо, дальше осторожно мимо золотых живых лат, активируйте заклинанием Флипендо выключатель, превратите булыжник в птицу, возьмите звезду.

7. Возвращайтесь обратно, пройдите через открытую дверь, активируйте выключатель заклинанием Флипендо, наберите из котла настойку Wiggenweld Potion, поправьте здоровье до максимума, хватайте еще одну здвезду у шипастого шара, а также J. Активируйте рычаг, чтобы отключить настенный огонь и пулю, вылетающую из стены.

8. Когда выйдете из комнаты, сверните налево, продвигайтесь дальше через препятствие, заклинанием Инсендио уничтожьте паутину, найдете звезду.

9. Сверните на юг, осмотритесь. Здесь три звезды, которые охраняют золотые живые латы. Отличное испытание для вашей реакции. Спровоцируйте золотые латы, чтобы они рубанули своими топорами и промахнулись, а затем маневрируйте между ними и соберите звезды.

12. Пройдите через дверь в конце, превратите в птицу булыжник, возьмите J, сверните на юг, далее на восток и увидите настенный огонь. Пройдите мимо, выбрав подходящий момент; дальше через еще несколько препятствий, активируйте рычаг, возьмите из сундука звезду, и сверху свалится блок.

13. Заклинанием Левиоза передвиньте блок к карнизу у северной стены; используя его, как ступеньку, доберитесь до локера, в котором найдете последнюю карту волшебника типа Potions.

Поздравляем, теперь у вас все 5 карт волшебников этого типа, а следовательно вы получаете в награду настойку Girding. Когда используете ее, будете защищены от колдовства, правда, на довольно короткий период времени.

Заглляните в инвентори. В вашем распоряжении пять сосудов, заполненных настойкой Girding, которая по существу является настойкой неуязвимости.

Возвращайтесь на юг, пройдите

в первую открытую дверь на западе. В комнате увидите шипастый шар и три предмета, которые этот шар охраняет. Соберите их все, будьте осторожны. В результате получите две звезды и J, активируйте рычаг и откройте дверь.

15. Выйдите, пройдите дальше на юг, по пути ликвидируйте живые латы, возьмите кексик, выйдите через открытую дверь, заберите шоколадного лягушонка и звездочку в углу.

16. Покиньте комнату, отправляйтесь на юг, сверните на восток, где вас поджидают кое-какие сюрпризы. Превратите две небольшие статуи, чтобы открыть дверь, и в коридоре найдете сразу три звезды.

19. Справа от двери находится еще одна звезда, ее охраняет пуля, вылетающая из стены. Выбрав момент, хватайте ее.

20. Пройдите в дверь, которую только что открыли; сверните направо, уничтожьте живую броню, получите кексик, захватите звезду и не забудьте превратить в птицу небольшую статую рядом со звездой.

21. Пройдите через комнату, осмотрите портрет возле шипаснтого шара, получите J, а также звезду.

22. В конце этой комнаты увидите темную доску на полке, обследуйте ее, найдете звезду.

23. Превратите статуи в птиц, чтобы открыть еще одни ворота. Возвращайтесь обратно, пройдите через них, в сундуке возьмите шоколадного лягушонка, прикончите трех докси в этой комнате, отыщите звезду и выйдите через дверь в конце.

24. Самая последняя звезда спрятана в сундуке в этой комнате. Теперь активируйте рычаг, чтобы открыть последние ворота; пройдите через них, и задание выполнено. Профессор МакГонагалл начислит 45 очков вашему факультету. Кроме того, получено 50 золотых звезд. Отличная работа!

Выйдите из классной комнаты, и Вуд сообщит вам о предстоящем матче в Квиддич, а значит нужно отправиться в Hogwarts Grounds. Запомните игру в вестибюле, поскольку матч будет очень трудным.

Hogwarts Grounds.

Продвигайтесь по дорожке, пока не пройдете между двумя большими мраморными арками. Сверните на запад, продвигайтесь вдоль ограды вокруг зоны оранжерей в Greenhouse field и наткнетесь на булыжник, блокирующий вход. Превратите его в птицу, возьмите Knut, а затем из сундука денежки денежки.

Выйдите из огороженной зоны, продвигайтесь вверх, осмотрите кусты, найдете J, а затем осмотрите куст южнее оранжереи, там обнарудите Knut, а в кусте чуть дальше на юг J. Затем сверните на север, продвигайтесь вдоль левой стороны огороженной зоны и подойдете еще к одному кусту. В нем J. Чуть дальше доберетесь до "запертого" ствола дерева. Используйте заклинание Алохомора, откройте дупло, там J. Далее продвигайтесь вдоль запертой стены, пока не обнаружите еще один сундук, а в нем шоколадный лягушонок.

Теперь самое время отпраляться на матч. Пройдите до конца пешеходной дорожки, ссверните на восток и двигайтесь дальше, пока не доберетесь до игрового поля. Выйдите на него, и начнется ответственный матч против факультета Слизерин.

— Главная цель 19: Гриффиндор против Слизерин.

Цель: Поймать Золтой Мячик и одержать победу над факульетом Слизерин.

По существу этот матч сведется к соревнованию двух ловцов. За команду Слизерин выступает злейший враг Гарри – Малфлой. Расстояние до золотого мячика, который необходимо поймать, указано в верхнем правом углу экрана, и только на последнем круге этой гонке вы видите, что два ловца одновременно приближаются к золотому мячику, так что сможете оценить свою позицию на финальной стадии игры.

Малфлой – опытный ловец, и его стратегия такова: рроходя через звездные кольца, он поднимает до максимума уровень индикатора ускорения, а затем сразу использует его, пытаясь вырваться вперед. В то же время на наш взгляд более осмысленная стратегия другая. Проходя через кольцо, слегка ускорьтесь; затем, пройдя через следующее кольцо, увеличьте скорость еще чуть-чуть и таким образом, наращивая скорость, одновременно повышаете уровень индикатора ускорения, не расходуя его полностью, а на самом финише сможете даьть полный форсаж и таким образом опередить своего соперника. Однако, нужно быть очень внимательным и осторожным, потому что бладжеры (такие маленькие железные шары) постоянно преследуют вас. Столкновение с ними опасно, теряете скорость, и снижается уровень индикатора ускорения. Однако, простого маневра вполне достаточно, чтобы увернуться от них. Догнав золотой мячик, нажмите кнопку А, когда его изображение окажется буквально у вас в ладони. Вот так только и можно одержать победу.

Вне зависимости от того, одержите победу или проиграете, очков для своего факультета не получите. Затем последует видеосцена, в которой в Гарри врежется бладжер.

Hospital Wing.

Хермиона затеет какой-то пустой разговор. Гарри, видимо, не очень осознает, что с ними произошло, а девочка сообщает· "Он находится в госпитале. Тем не менее, сейчас именно тот момент, когда нужно отыскать второй ингредиент для настойки Polyjuice. Он называется Leeches.

— Главная цель 20: Leeches Ingredient.

Пройдите на запад, затем сверните на юг через следующую дверь и обнаружите очень нужный плащ невидимости. Немедленно хватайте его и тут же используйте, тогда незаметно можете проследовать вниз по коридору, а затем и по следующему. Во втором коридоре два префекта. Спускайтесь вниз до конца этого коридора, войдите в дверь, откройте сундук, возьмите пастилку, заполните свой сосуд Wiggenweld Potion, прикончите тролля, а когда он швыршет бомбочку Dungbomb, немедленно драпайте наутек, активируйте рычаг, чтобы открыть ворота; пройдите через туалеты, выйдите в ворота, откройте сундук, возьмите денежки и не попадитесь на глаза префекту, патрулирующему в коридоре. Поднимитесь по лестнице, проскочив мимо префекта, и дальше в боковой кори-

дор, здесь активируйте рычаг в северо-восточном углу, чтобы открыть ворота в комнате; пройдите через них, осмотрите левый гардероб, возьмите Knut, а затем поблизости нужные вам пиявки (Leeches). Если хотите, загляните в гардероб в задней части комнаты, найдете там кексик, ну а если вам это не нужно, возвращайтесь обратно по своим же следам в госпитальное крыло, а оттуда в портретную комнату.

Portrait Room.

"Откройте" нужный портрет и отправляйтесь снова на седьмой этаж.

Floor 7.

Спускайтесь на шестой этаж.

Floor 6.

Как только обнаружите золотую дверь, откройте ее заклианнием Алохомора и попадете в призовую комнату. J лежит прямо на виду, а разбив глиняный кувшин, найдете еще J. Не забудьте спалить паутину, обнаружите ручаг, активруйте его, чтобы открыть ворота, и полный вперед. Проследуйте по коридору, пока не окажетесь в большой комнате. Осмотрите портрет в северо-западном углу помещения, найдете J; разбейте кувшин, там еще J. Переместите два каменных блока в восточном углу комнаты так, чтобы они оказались на выключателе; откройте ворота поблизости, пройдите через них, возьмите в сундуке шоколадного лягушонка, "осмотрите" портрет в комнате (найдете J) и возвращайтесь к западной стене в предыдущую большую комнату. Пройдите в дверь, разбейте бочки, найдете J; откройте сундук, там лягушонок; спалите паутину и найдете J.

Вернитесь снова в большую комнату, на этот раз пройдите через дверь в северной стене и войдете в классную аудиторию. Не забудьте захватить J слева от дверного проема, "осмотрите" столы, найдете еще парочку, а в гардеробе рядом с закрытыми воротами J и еще один обнаружите за глобусом. Затащите деревянный стул поближе к роскошному столу, чтобы он оказался на выключателе; пройдите через ворота, которые сдвинутся в сторону, и войдете в самую последнюю комнату. Загляните в сундуки и в гардероб, уничтожьте паутину, в результате найдете сразу три J шоколадного лягушонка.

Выйдите обратно через дверь на шестой этаж, спуститесь на пятый, очистите от эктоплазмы дверь заклинанием Скурдж, войдите в комнату, где вас ожидают очередные призы.

Разбейте кувшин в студии, возьмите J, "обследуйте" светлоокрашенную растресканную стену на западе, часть ее сдвинется и обнаружите проход в секретную комнату. Войдите, а когда окажетесь в коридоре с рыцарскими латами, "изучите" портрет в желтой рамочке, найдете J. Разбейте еще один кувшин, там J; активруйте рычаг, чтобы открыть ворота; войдите в пустую комнату, в ней ничего нет, кроме кувшина и сундука. Найдете в них J и шоколадного лягушонка.

Возвращайтесь в студию, войдите в обычную дверь в северной стене, обследуйте самый первый портрет и обнаружите J. Разбейте стеклянный сосуд, найдете J; сожгите паутину, обнаружите J и пройдите по коридору до дверей.

Войдя в следующую комнату, обследуйте столы, найдете еще па-

рочку J. Пройдите в дверь, войдите в класнную комнату, возьмите шоколадного лягушонка из сундука, а в кувшине J. Выйдите из призовой комнаты и возвращайтесь наверх на седьмой этаж. Однако, прежде чем войти в классную комнату, загляните в читалку. Она слева.

Reading Room.

Идите вперед, пока не заметите две статуи возле светлоокрашенного участка стены. Превратите статуэтки в птиц и обнаружите таким образом секретный проход. Проследуйте по дорожке и, когда доберетесь до первого перпятствия, сверните на юг и обнаружите узкий проход, который охраняет шипастый шар. Увернитесь от шара, проследуйте по дорожке, найдете 9 Knuts, а также J

Выйдя из прохода, преодолейте остальные препятствия и когда доберетесь до двери, заросшей эктоплазмой, с помощью заклиания Скурдж уничтожьте ее, пройдите в дверь, разбейте бочки, возьмите кексик, обследуйте гардероб, найдете J. Активируйте рычаг, чтобы открыть ворота, через которые впервые попадете в комнату, где полным-полно сундуков. Откройте их все и найдете карту волшебников, парочку Knuts и шоколадного лягушонка. Покиньте читальню и идите в общую комнату.

Gryffindor Common Room.

Потолкуйте с Хермионой возле камина, получите от нее, как всегда, очередное задание. Когда она уйдет, пройдите мимо портрета толстой дамы, спускайтесь вниз по коридору, затем перейдите в коридор напротив двух горящих свечей колдунов. Обратите внимание на две небольшие статуэтки и закрытую дверь. Понятно, что надо сделать. Превратите статуэтки в птиц, ворота откроются, войдите, сверните налево, дальше мимо шитпастых шаров, уничтожьте паутину и получите в награду Knuts. Увернитесь от разгуливающих золотых лат, затащите камень на выключатель, чтобы открыть ворота; пройдите в них, дальше подойдите к рычагу, активируйте его, откройте еще одни ворота, возвращайтесь обратно и пройдите через них. Здесь получите очередное послание от филина:

"Здравствуй, Гарри! Будь очень внимательным, некоторые стены на самом деле с подвохом. Остерегайся стен, которые открываются с одной стороны, когда ты приближаешься с ним, но как только ты пройдешь сквозь стену, то тут же они закроются, и ты окажешься в западне. Хермиона"

Своевренное предупреждение. Немедленно разделайтесь с разгуливающими живыми латами, наградой будет Knut. Разбейьте бочку, получите еще один Knut, а вот сундук не трогайте, там бомба. Откройте золотую дверь, возьмите Knut из гардероба на юге, затем прикончите трех дикси на севере, наградой будет кекс; сожгите паутину в углу и получите J. Теперь самое время наступить на участок пола в комнате, покрытый белыми плитами. В результате откроется сундук, в нем шоколадный лягушонок. Затем с помощью заклинания откройте запертый сундук. там денежки, и подмайтесь к заблокированной двери. Это как раз такая дверь, о которой вас предупреждала Хермиона. Она раскроется, как только вы приблизитесь и тут же закроется у вас за спиной, когда войдете. Обратно уже пути не будет. Так что

отойдите от этой двери. По существу в общей комнате делать нечего, так что отправляйтесь в ванную комнату к хныкающей Миртли, если не забыли, что она на втором этаже.

— *Главная цель 21: Moaning Myrtle`s Bathroom.*

Moaning Myrtle`s.

Используйте портретную комнату, чтобы добраться до места назначения кратчайшими путем и когда окажетесь в ванной, можете побеседовать со своими друзьями. Хермиона сообщит, что вы видимо забыли отыскать третий ингредиент Boomslang Skin, так что отправляйтесь в коридор,проследуйте по нему, пока не окажетесь возле двери заросшей эктоплазмой. Используйте заклинание Скурдж, уничтожьте ее, пройдите в дверь, активируйте рычаг в северо-западноми углу. В результате обнаружите сундук, а в нем J. Откройте второй сундук, в нем шоколадный лягушонок. Заполните свой сосуд настойкой-противоядием Poison Antidote, покиньте ванную комнату и спускайтесь в вестибюль.

— *Главная цель 22: Snape`s Private Stores.*

Entrance Hall.

Пройдите к Belowground.

Bellowground.

Продвигайтесь на юг, пройдите через дверь, и Филин доставит очередное сообщение от Рона:

"Привет, Гарри! Остерегайся Снейпа. Судя по всему, он решил охранять свой офис, разгуливает назад и вперед по тому самому коридору, в котором ты сейчас находишься. Вряд ли ты хочешь, чтобы он поймал тебя. Если такое случится, он тут же вышвырнет тебя обратно в вестибюль. Рон"

Итак, если Снейп поймает вас, то факултет потеряет 10 очков. Продвигайтесь осторожно по коридору, сверните, увернитесь от Снейпа, как только увидите его; активируйте рычаг в конце коридора, чтобы открыть ворота; войдите в них и увидите J. Активируйте еще один рычаг, чтобы открыть люк; залезайте в него, нажмите кнопку B, чтобы прыгнуть вниз, и когда окажетесь на следующем этаже, увидите Колина Гриви. Это такой надоедливый доморощенный фотограф. Он все время всех фотографирует, особенно вас. Ему, оказывается, нужна помощь. Активируйте рычаг рядом с камерой, в которой он сидит; освободите балбеса и получите от него в награду карточку волшебника.

Отправляйтесь на юг, найдите между двумя шипастами шарами J, активруйте еще один рычаг в комнате, чтобы открыть ворота; пройдите в них, откройте сундук, возьмите J и у развилки дорог сверните на восток, переберитесь через расселину с помощью движущейся платформы, но ни в коем случае не поджарьтесь на настенных огнях. Продвигайтесь по платформам к сундуку, там J; возьмите Knut из сундука, возвращайтесь обратно по платформам. На этот раз у развилки сверните на юг, прыгайте через острые шипы на платформу, уворачивайтесь от различных препятствий и опасностей, возьмите J по пути над ямой с шипами; активируйте очередной рычаг, войдите в следующую комнату, из ямы с шипами возьмите J и шоколадного лягушонка, поднимитесь по лестнице. Дальше продвигайтесь вперед, пока не уви-

дите два рычага. Один из них открывает ворота прямо перед вами, а другой запускает движение платформ. Перейдите в коридор, который точно такой же, как охранял Снейп. Пройдите на запад, платформа начнет двигаться, и запросто переберертесь на другую сторону, где Филин доставит вам очередное послание:

"Привет, Гарри! Это снова я. Хотел тебя предупредить, будь осторожен, Фильч патрулирует эту зону, т.е. и коридор в котором ты находишься. Если он поймает тебя, то наверняка вышвырнет отсюда или и еще хуже – сообщит Снейпу. Рон"

Интересно, Фильч патрулирует тот же самый коридор, в котором вы только что оказались, а вы его не заметили? Активируйте рычаг на стене, чтобы открыть ворота; войдите, разбейте кувшины, возьмите J, проследуйте по коридору мимо Фильча, чтобы он вас не заметил; подойдите к двери, выйдите в соседнее помещение, прикончите докси, чтобы открыть ворота; затем подберите кексик, который они обронят, пройдите через ворота, сверните направо, возьмите из сундука за шипастым шаром J и возвращайтесь на запад. Активируйте очередной рычаг, швырните бочку на выключатель, чтобы открыть ворота; загляните в сундук слева от ворот, возьмите лягушонка, пройдите через ворота, проследуйте по коридору. В сундуке возьмите J; прикончите тролля, чтобы открыть ворота, а в конце коридора увидите сундук, и в нем еще один шоколадный лягушонок. Пройдя через ворота, активируйте рычаг и получите очередное сообщение от Рона:

"Привет, Гарри! Когда ты сумеешь пробраться в офис Снейпа, чтобы добыть нужный ингредиент, можно попытаться заставить его открыть дверь, выполнив какой-нибудь отвлекающий маневр. Однако, нужно быть очень осторожным и обязательно спрятаться за занавесом, если, конечно, не хочешь, чтобы тебя поймали. Рон"

Итак, войдя в офис Снейпа, первым делом хватайте с полки нужный ингредиент Boomslang Skin, затем разбейте огненный сосуд, чтобы привлечь внимание Снейпа, и как только он войдет в офис, обегите вокруг него. Если сделаете все правильно, он ничего не заметит, но лучше вначале войти в комнату через занавес, разнести двребезги паутину и взять J, а уж затем увернуться от Снейпа, покинуть офис, выйдя через дверь, которую он открыл. А оттуда, пройдя в Belowground, отправляйтесь в вестибюль.

Entrance Hall.

Пройдите в главный зал, там получите новое задание.

— Главная цель 23: Duelling Club.

Great Hall.

Первым делом встретите профессора Локхарта с огромной головой, который устроит вам дуэль с Драко, и тот направит на вас какую-то змею. И тут Хермиона подскажет вашему герою, что на самом деле он может говорить со змеями. Затем Гарри выйдет из комнаты, а Хермиона назначит ему встречу в Grounds, где предстоит найти последний ингредиент – Fluxweed.

Hogwarts Grounds.

Продвигайтесь по пешеходной дорожке и, когда попадете в следущую секцию Grounds, подойдите к оранже-

рее, которая находится у деревянной ограды на западе от двух белых мраморных арок. Потолкуйте с Хермионой, она предупредит насчет мощного щупальника Venomous Tentacula, ну а затем войдите в оранжерею.

— Главная цель 24: Venomous Tentacula.

Противник очень опасный, огромный, взросный Venomous Tentacula, но если вы сумели добиться, что ваш индикатор жизни состоит уже из 10 секторов, то конечно, одержите победу. Тогда просто атакуйте заклинанием Инседио и победа будет за вами, а следовательно, сможете добраться до нужного вам ингредиента Fluxweed. Покиньте помещение, снова побеседуйте с Хермионой и, как обычно, получите от нее следующее задание, но его уже будете выполнять завтра, а сегодняшний день закончен.

— Главная цель 25: Myrtle`s Bathroom 2.

Gryffindor Common Room.

Спускайтесь по лестнице, выйдите из общей комнаты.

Floor 7.

Портреты в портретной комнате, к сожалению, в настоящий момент вам недоступны. Возможно что-то случилось, так или иначе, придется воспользоваться лестницами. Спускайтесь вниз, получите от Хагрида предупреждение, а затем где-то на полпути встретите странное тело, лежащее на земле. Судя по всему, окаменелое. Пивс заметит вас и, как обычно, начнет свои штучки, но тут неожиданно прибежит ваш преподаватель по трансконфигурации, и вместе с ним отправитесь в офис Дамбледора.

Вторичная цель 1: Dumbledore`s Office.

Dumbledore`s Office.

Пройдя в офис профессора Дамбледора, откройте секретный участок стены, а когда он сдвинется в сторону, проследуйте по коридору в большую комнату, из которой три выхода. Сверните на запад, откройте запертый сундук заклианием Алохомора, там J. Далее откройте золотую дверь, проследуйте по коридору и увидите полки, загруженные различными "трофеями" Откройте гардероб в коридоре, там J. Осмотрите портрет с желтой рамой, получите пастилку; разбейте пару глиняных кувшинов в комнате, найдете J, после чего покиньте комнату, делать здесь больше нечего. Вернитесь обратно и на этот раз пройдите на восток, превратите в птицу маленькую статуэтку, откроются ворота; проскользните в них, разнесите вдребезги парочку живых лат, чтобы расчистить дорогу к шоколадному лягушонку, которого найдете в сундуке. Вернитесь обратно и на этот раз пройдите в среднюю дверь, далее в комнату со сверкающими напольными плитами, войдите в следующую кабинет, осмотрите портрет в желтой рамке, найдете J. Разбейте кувшин, там денежки; поднимитесь по лестнице в кабинет профессора Дамбледора. Тот, судя по всему, чем-то недоволен, но тут появится Хагрид и затеет с вами разговор. Когда покинете кабинет профессора, встретите Рона и Хермиону в главном холле, состоится разговор насчет специальной настойки Polyjuice, ну а затем придется вернуться в офис профессора Дамбледора, войти в его кабинет, осмот-

реть портрет в желтой рамке за его столом, там J, а в сундуке последняя карта волшебников типа Beast.

Итак, вы собрали все 5 карт этого типа и можете заглянуть в "зверинец" Bestiary, воспользовавшись своей записной книжкой Notebook. Много чего узнаете про своих врагов. Кроме того, в офисе обнаружите Фокса. Это любимая птица Дамбледора. Самое время вернуться в вестибюль.

Entrance Hall.

Пройдите в комнату к хныкающей Мирли на втором этаже.

Moaning Myrtle`s.

Проследуйте по коридору, войдите в туалет, где обычно хныкает Миртли, и увидите Хермиону, стоящую возле котла с кипящей красной жидкостью. Выпейте немного и тут же превратитесь в одного из дружков Малфоя.

— Главная цель 26: Meeting Ron.

Цель: Встретить Рона на первом этаже.

Выйдите из туалета, пройдите на первый этаж.

Floor 1.

Рон стоит у входа и быстренько подскажет вам, куда нужно идти, так что сверните на юг и отправляйтесь в...

Slytherin Dungeons.

Продвигайтесь по коридору, выйдите в дверь и окажетесь в общей комнате факультета Слизрин и тут же увидите этого мерзкого Малфоя. Поболтайте с ним, он конечно, не догадается, что это Гарри, тот тут же вывалит кучу грязи на нашего героя, а также на отца Рона – Артура Уизли. Вряд ли вам это будет приятно слушать, так что выйдите из комнаты через северную дверь, разделайтесь с троллем, чтобы открыть ворота; возьмите каксик Cauldron Cake, топайте дальше через ворота вдоль по узкой дорожке, заклинанием Скурдж уничтожьте протоплазму, пройдите в дверь и окажетесь в спальне. Используйте заклинание Скурдж, чтобы испугать призрака, изображавшего из себя статую в северо-восточном углу. Пъедестал, на котором он стоял, затащите на выключатель в центре спальни, откроются ворота, выйдите через них, спуститесь по ступенькам, дальше мимо золотых живых лат и очень опасных язхыков пламени. В общем, уворачивайтесь от разнообразных препятствий, избегайте встреч с префектами, активируйте рычаг и откройте еще один ворота. Выйдя в них, немедленно воспользуйтесь своим плащом невидимости и пройдите на патрулирующего префекта, он, конечно, ничего не заметит. Активируйте рычаг, чтобы открыть ворота; пройдите в коридор, откройте ворота, активровав еще один рычаг, и выйдите из подземелья через дверь в конце коридора.

— Главная цель 27: Sneak to the Entrance Hall.

Цель: Встретить Рона у вестибюля.

С первого этажа возвращайтесь в вестибюль Entrance Hall. На самом деле задача чрезвычайно простая.

Entrance Hall.

Рона встретите у основания лестницы. Нужно оказывается встретиться с Хармионой в туалете хныкающей Миртли. Видимо тут же сам тьуда отправиться, а вы последуете за ними. Не забывайте, нужная ком-

ната на втором этаже.

— Главная цель 28: Myrtle`s Bathroom 3.

Moaning Myrtle`s.

Просмотрите очень длинную видеосцену. Фильч чуть-чуть не засечет вас, затем услышите крик Миртли. Войдите в туалет и обнаружите дневник. Заберите его с собой, возвращайтесь в общую комнату и там "просмотрите" его и Гарри обнаружит кучу полезной информации и будет готов к выполнению очередного задания.

— Главная цель 29: Hagrid Hut.

Gryffindor Common Room.

Выйдите из общей комнаты, спускайтесь к вестибюлю через портретную комнату, так будет короче.

Entrance Hall.

Выйдите из замка.

Hogwarts Grounds.

Первым делом пройдите на восток, превратите в птицу здоровенный булыжник, получите J, далее идите вдоль по пешеходной дорожке в следующую секцию Grounds и автоматически подойдете к хижине Хагрида, где Хагрид и профессор Дамбледор как раз заканчивают разговор и отправлябтся по своим делам. На земле Гарри обнаружит ключ и увидит каких-то пауков, скрывающихся в лесу. Когда восстановится управление, первым делом пройдите на восток от деревянных оград вдоль пешеходной дорожки, превратите в птицу булыжник, получите J, осмотрите куст поблизости, там Knut. Превратите в птицу еще один булыжник восточнее белых мраморных арок у дороги, и к вашим услугам J, а когда уничтожите паутину слева от хижины Хагрида, то найдете последний Jellybean <J: 100/100> Теперь вам открыт доступ к интересной мини-игре с главного игрового меню, а пока войдите в хижину Хагрида.

Hagrid`s Hut.

Пройдите через хижину, выйдите в дверь с другой стороны, разбейте какую-то оранжевую штуку, в награду получите Knut. Выйдите через коричневую дверь и попадете лес.

Spider Trail.

Сразу увидите две стайки удирающих пауков. Вторая стайка заползет в какое-то логово, находящееся неподалеку от дороги впереди. Проследуйте за ними, уничтожьте четырех пауков заклинанием Флипендо, получите Knut, кексик и денежки Sickle. А теперь нужно пройти туда, где скрылась вторая стайка пауков.

Aragog`s Lair.

Войдя в паучье логово, Гарри выстретит гигантского паука по имени Арагог, и после довольно странного разговора, Арагог бросится в атаку и почти убьет Гарри, но тут появится Рон на автомобиле, на котором вы благополучно и улетите в Хогварт.

— Главная цель 30: Dormitory 4.

Gryffindor Common Room.

Итак, благодаря Рону, произошло чудесное спасенье Гарри. Хотя вряд ли можно предположить, что Арагогу все-таки удалось бы уничтожить нашего волшебника. Теперь отправляйтесь в спальню и изучите большой коричневый trunk рядом с кроватью.

Возвращайтесь в кабинет в комнате Comman, пстолкуйте с Хермионой, а когда появится Рон, то он будет в шоке, поскольку его родная сестра Гинни Уизли оказалась в тайной комнате и вовсе не по своей во-

ле, кто-то ее захватил. Хермиона бросается на поиски ключа, на этом день заканчивается, а когда восстанавливается управление, сбегите вниз по лестнице, потолкуйте с Роном, и он провдит вас на второй этаж в комнату хныкающей Миртли.

— Главная цель 31: Floor 2.

Цель: Встретить Рона на втором этаже.

Floor 2.

Возле комнаты хныкающей Миртли встретите профессоршу МакГонагалл. Она уже знает о похищении и посоветует отправиться в госпитальное крыло на четвертом этаже.

— Главная цель 32: The Hospital Wing.

Цель: Добраться до госпиталя и выяснить, на кого было совершено нападение.

Hospital Wing.

Добравшись до госпиталя, выясните, что на этот раз атаковали Хермиону и она превращена в камень. Но в ее правой руке находится как раз самый важный "ключ" Он позволит обнаружить монстра, который превращает людей в камень. Забрав ключ, пройдите в комнату хныкающей Миртли на второй этаж.

Moaning Myrtle's.

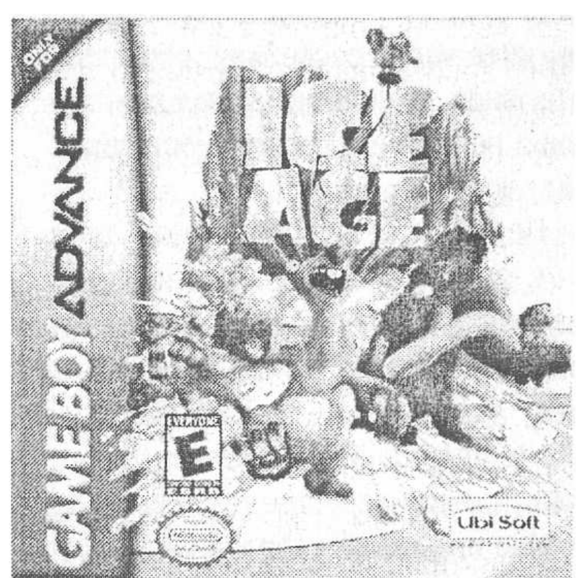
Войдите в туалет, побеседуйте с Миртли, и она даст вам еще один "ключ" Затем перейдите на другую сторону и откройте секретный проход в канализацию. Спускайтесь вниз и увидите Рона, который заблокирован баррикадой из камней, так что вам придется дальше действовать в одиночку. Продвигайтесь по канализационному проходу, а в следующей комнате встретите негодяя, который устроил все эти безобразия – Лорда Волдеморта, но он на этот раз принял образ юного Тома Ридле. Вызовет себе на подмогу змей, с которыми Гарри запросто справится с помощью заклинания Инсендио. Когда со змеями будет покончено, войдите в широкий проход и приготовьтесь к последнему серьезному испытанию.

Босс Basilisk.

Басилиск, змей, но очень опасный. Он очень быстро перемещается по комнате, пытается атаковать, способен плеваться ядовитой слюной. В общем, гадина чрезвычайно неприятная, и поскольку финальные боссы никогда не бывают слабаками, то дло предстоит серьезное. Самое главное, раз за разом атаковать этого змея в хвост, желательно используя заклинание Инсендио. Баселиск, который был ранее ослеплен птицей Феникс, и сейчас ничего н видит, а потому атаки его как правило не будут попадать в цель. От этого, правда, не легче. Продолжайте атаковать заклинанием Инсендио в хвост Баселиска. Он будет как бы раскаляться, становиться краснее, краснее и наконец взовется. Вот так и одержана самая важная и ключевая победа. Все спасены!

Теперь вы можете запросто освободить Гинни Уизли, ей ничего не угрожает, а может быть так повезет и профессор Дамбледор объявит, что ваш факультет одержал победу. Можете гордиться, Вы внесли в это немалый вклад! После этого насладитесь концовкой и можете начинать все сначала, если вам не надоело.

ICE AGE



ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *Уровень 1.*

Поднимайтесь к скале; прыгните через оранжевую "штуку" подойдите к следующей скале, тараньте камни, продвигайтсь наверх к следующей скале. Используйте baby, чтобы собрать каштаны; прыгните через еще одну оранжевую штуку, проломите скальную стенку, перейдине на соведний экран, соберите каштаны, прибейте летающую птицу, спускайтесь вниз, прикончите льва, перейдите на очередной экран, прыгните через шипастый оранжевый камень. Можете убить ленивца двумя каштанами.

Прыгайте дальше через оранжевые скалы, спуститесь вниз, затем поднимитесь на следующий экран, перескочите через оранжевый камень, прикончите птицу, соберите каштаны, прыгните через очередной камень, убейте еще одну птицу, снова прыгните. Возьмите еще один сверкающий каштан и выстрелите им в носорога. Проскочите через камни, запрыгните на носорога, чтобы иметь возможность забраться наверх, а затем спуститесь на следующий экран.

Соберите каштаны, прикочните птицу, поднимитесь вверх, соскользните вниз по пути убивая птиц, прыгайте через скалы на следюущий экран. Убив тирга, прыгайтесь в stench, чтобы перелететь через камни. Ликвидируйте птиц, перелетите через камни на следующий экран, соберите каштаны, поднимайтесь наверх, прыгайте на птиц, перескочите через камень, соскочите вниз, выполните прыжок, разбейте скальные стенки, прыгайте через камни. Далее вверх, убивайте птиц, возьмите сверкающий каштан, вернитесь обратно, выстрелите этим каштаном в Рино, прыгните через расселину, пройдите направо, карабкайтесь вверх по платформам, уничтожая птиц, а затем перелетите через расселину.

Схватка с боссом: Giant Turtle.

Чтобы расправиться с этой огромной черепахой, дождитесь, когда он повернется к вам спиной, а затем используйте свой trunk и повторите этот маневр пять раз.

— *Уровень 2.*

Убейте птиц, прыгайте по платформам, перескочите через камень, убейте еще нескольких птиц, прыгайте по платформам, продвигайтесь направо, разбейте камни, заскочите на платформу и перелетите на землю.

Еще раз выполните полет, а при-

землившись, поднимайтесь вверх, перепрыгните пчел, далее направо, соскочите вниз, заберитесь на платформу, убейте птицу, вскарабкайтесь на следующую платформу. Далее направо, разбейте скальную стенку, взберитесь на платформу, убейте птицу, идите направо, увернитесь от пчел, поднимайтесь наверх, идите направо, соскользните вниз и, где-то на полпути вниз по склону, выполните прыжок так, чтобы приземлиться прямо на птицу. Затем спуститесь на землю, поднимайтесь наверх, перелетите через воду, поднимайтесь вверх, уворачивайтесь от пчел и прыгайте на птиц.

Соскочите вниз, поднимитесь наверх, заберитесь на платформу, перейдите через нее, перепрыгните через камень, далее направо, перескочите по еще одной банке, поднимайтесь вверх по платформам, прыгая через пчел. Сверните налево, перелетайте через расселины, пока не доберетесь до сверкающего каштана. Затем возвращайтесь обратно, разбейте скальную стенку, пробирайтесь по платформам, атакуйте носорога и прыжком перескочите через расселину.

Схватка с боссом: Tentacle.

Возьмите сверкающий каштан, дождитесь, когда появится щупальца, и тут же атакуйте ее сверкающим каштаном. Повторив атаку шесть раз, одержите победу.

— Уровень 3.

Идите направо, прыгните на карниз, дальше через ежика, перескочите расселину, сверните направо, разбейте камень, прыгайте через очередную расселину, разбейте еще один камень, перепрыгните через скалу, дальше через расселину. Заскочите на спящее животное, чтобы оказаться повыше; перескочите через скалу, разберитесь со свиньями, разбейте скальную стенку, затем камень, прыгните через расселину, соскользните вниз, разбейте еще один камень, перебегите через мост, прыгайте через камни.

Перебегите через еще один мост, разбейте камень, прыгните через ежика, уворачивайтесь от падающих сверху ежей, запрыгните на камень, соскользните вниз, "закрутите" (spin) свинью, соскользните вниз, прыгните через расселину. Дальше прыжками уворачивайтесь от животных и камней, разбейте небольшую скалу, увернитесь от падающих ежиков, соскользните вниз, разбейте еще несколько камней, запрыгните на спящее животное, а с него перескочите через скалы, разбейте камень, соскользните вниз, прыгайте дальше по камням, а затем и через расселину.

Заскочите на птицу, чтобы подняться повыше; прыгните через животное, разбейте камень, увернитесь от упавшего ежика, соскользните вниз, перепрыгните через камни. Перебегите через мост, запрыгните на очередное животное, дальше прыгайте через расселины, камни и продвигайтесь направо к финишу.

— Уровень 4.

Тараньте ежика, прыгните вверх, затем на птицу, чтобы перебраться на противоположную сторону; скачите, словно козлик, через шипы; запрыгните на следующую птицу, чтобы перебраться через острые шипы, не получив повреждений; дальше прыгайте через шипы, расселину, та-

раньте ежика, поднимитесь наверх, пройдите налево, тараньте еще одного ежика, подпрыгните вверх, возьмите сверкающий каштан, атакуйте им животное, прыгните через него, заскочите на птицу, чтобы попасть на следующий экран. Прыгайте через птиц, соскользните вниз, перепрыгните через двух птиц, дальше вниз, возьмите сверкающий каштан, атакуйте им животное, подпрыгните вверх, прыгните через птицу на противоположную сторону, возьмите еще один сверкающий каштан, атакуйте им животное. Быстренько найдите еще один такой же каштан, подпрыгните вверх, тарантьте ежика, свалитесь вниз на спящих житвотных, прыгайте через шипы, соскочите вниз, еще раз прыгайте через шипы, далее направо, перескочите через расселину, запрыгните на птицу, чтобы забраться наверх; сверните направо, прыгайте через расселины.

Если хотите, можете подняться наверх, свернуть налево, там найдете несколько каштанов. Ну а в противном случае идите сразу направо на следующий экран, свалитесь вниз, тараньте ежика, прыгните вверх, перебейте птиц, перескочите через расселину, разбейте скальную стенку и идите направо.

Схатка с боссом: Giant Rhino.

Возьмите сверкающий каштан, прыгайте через спящих животных, атакуйте этим каштаном огромного носорога, и как только выполните пять точных атак, тут боссу и конец.

— Уровень 5.

Спускайтесь вниз. Если хотите, сверните направо, отыщите несколько каштанов. Затем снова спускайтесь вниз, уворачивайтесь от падающих камней, продолжайте спуск, остерегайтесь острых шипов, сверните направо, разбивайте скальные стенки, прыгайте на платформы, соскользните вниз, перескочите через шипы и катящегося дикобраза, соскользните вниз, прыжок, далее направо, прыгайте на струю пара, чтобы взлететь вверх, а затем еще одну аналогичную струю, чтобы перебраться на противоположную сторону. Прыгайте через летучих мышей, продвигайтесь направо, спуститесь вниз, увернитесь от падающих камней, перепрыгните через летучих мышей, соскочите вниз, увернитесь от летучих мышей, прячась в канавах.

Спускайтесь вниз, поднимитесь наверх, используя струю пара; прыгните через раселину, снова вверх перепрыгните через летучую мышь и несколько расселин, снова воспользуйтесь струей пара, чтобы взлететь вверх; прыгайте через летучих мышей, спуститесь вниз, воспользуйтесь струей пара, чтобы перелететь через острые шипы. Увернитесь от летучих мышей, снова воспользуйтесь струей пара, поднимайтесь наверх, прыгните через шипы, затем снова наверх, через летучих мышей. Используйте очередную струю пара, чтобы добраться до сверкающего каштана, атакуйте им летучих мышей впереди, а затем повторите этот маневр три раза, после чего сверните направо, прыгните через шипы, соскользните вниз на платформу, атакуйте каштаном летучую мышь, затем еще раз.

Прыгайте по платформам, убейте птицу, спуститесь на землю, далее направо, прыгайте через летучих мышей, используйте струю пара,

чтобы добраться до сверкающего каштана, атакуйте им летучих мышей, затем повторите атаку, разбейте скальную стенку, прыгайте через летучих мышей, идите направо, разбейте еще одну скальную стенку, найдите ссверкающий каштан, которым атакуйте летучих мышей. Затем возьмите еще один сверкающий каштан, перейдите через мост и атакуйте им спящее животное. Повторив атаку четыре раза, прыгните через расселину.

— Уровень 6.

Идите направо, прыгайте через шипы, затем через дикобраза, снова через шипы, снова через дикобраза, снова через шипы, соскользните вниз, прыгайте через шипы. Раскрутите (spin) камень, прыгайте через стенку; раскрутите еще один камень, запрыгните на спящее животное, чтобы перескочить на другую сторону, прыгайте через камни, уворачивайтесь от бобров, пройдите контрольный пункт, прыгайте через бобров, раскрутите камень, перескочите через расселину, дальше черех шипы, а затем прыгайте на бобра, чтобы оказаться повыше, и тогда прыжком перескочите через животных.

Раскрутите камень, дальше через расселину, через шипы, снова через расселину, перебегите несколько мостов, перескочите через дикобраза, затем через расселину, снова через дикобраза, перебегите на противоположную сторону.

Раскрутите камень, соскользните вниз к очередному контрольному пункту, прыгайте через шипы, раскрутите камень, перескочите через расселину, убейте птицу, прыгайте через расселтну, уничтожайте скальные стенки, запрыгните на спящего животного, лежащего на платформе. Спускайтесь вниз, прыгайте через расселину, убейте птицу, перескочите очередную расселину, раскрутите камни, убейте птиц, проыгните через расселину, дальше через камни и, наконец, через очередную расселину к финишу.

— Уровень 7.

Скользите вниз, прыгайте через расселины, снова скользите вниз. снова прыгайте через расселину, убейте птицу, соскользните вниз, снова прыгайте через расселину. Дальше перебегите через мосты, по пути прикончите птицу, свалитесь вниз, скользните вниз, далее направо, прыгайте через острые шипы, уничтожьте камень, вернитесь обратно, отыщите сверкающий каштан. Прыгайте через расселину, атакуйте этим каштаном летучих машей, уничтожьте камень, прибейте птицу, прыгните через шипы, соскочите вниз, убейте птицу, снова прыгайте ченрез шипы, затем через расселины, разбейте камень, соскользните вниз, на бегу перебейте птиц, хватайте каштан, соскользните вниз, прыгните через расселину, снова соскользните вниз, прыгните, вставайте, атакуйте каштаном летучих мышей, далее налево и повторите атаку. Прыгайте через расселины, затем на птицу, чтобы перескочить на противоположную сторону.

Далее через шипы, убейте птицу, запрыгните на спящее животное, чтобы оказаться повыше; бегите через мосты, соскользните вниз, прыгайте и скользите вниз, затем прыгните, снова скользните вниз, по пути уворачивайясь от птиц, уничтожайте камни, а когда свалиетсь вниз, хва-

тайте сверкающий каштан, идите направо, прыгайте через шипы, соскочите вниз, перебейте летучих мышей, возвращайтесь обратно и повторите маневр. Сосокользните вниз, прыгайте через расселины, запрыгните на спящее животное, чтобы перескочить на противоположную сторону. Запрыгнув на платформу, бегите через нее, запрыгните на птицу и благополучно переберетесь на ту сторону.

Схватка с боссом: Eagle.

Чтобы убить орла, дождитесь, когда он начнет пикировать вниз, в нужный момент врежбьте ему своей дубинкой, а затем повторите этот маневр шесть раз.

— Уровень 8.

Убейте птиц, можете таранить землю, а затем разбить несколько камней, найдете изрядное количество каштанов. Прыгайте через расселину, соскользните вниз, тараньте землю, а затем подпрыгните наверх, оттолкнувшись от ледового утеса; затем повторите этот трюк, перебейте пингвинов, спускайтесь вниз, уворачивайтесь от падающих сосулек, присмотритесь, чтобы увидеть, в каком порядке и где они падают.

Возьмите сверкающий каштан, возвращайтесь обратно, атакуйте каштаном носорога, перескочите через расселину, затем еще через одну, запрыгните на спящее животное. Поднимайтсь наверх, используя птиц; доберитесь до сверкающего каштана, соскочите вниз, атакуйте носорога, прыгните через расселину, поднимайтесь наверх, используя спины животных, как своеобразные платформы. Прыгните через расселину, возьмите еще один сверкающий каштан, соскочите вниз, атакуйте Рино, прыгайте через расселины и камни, продвигайтесь направо, разбейте скальную стенку, прыгайте через шипы, чтобы добыть очередной сверкающий каштан; далее идите направо, карабкайтесь на платформу, атакуйте носорога, перескочите через расселину, прыгните через животное, возьмите еще один сверкающий каштан, атакуйте летучих мышей, отыщите еще один такой же каштан. На этот раз атакуйте носорога, прыгните через расселину, продвигайтесь направо, уворачиваясь от падающих сосулек; спускайтесь по дороге вниз, прыгайте через расселины, перескочите через спящее животное, перелетите влево, возьмите сверкающий каштан, возвращайтесь обратно направо, перескочите через расселину, проскользните вниз, уничтожьте скальную стенку, увернитесь от падающих сосулек, разрушьте скальную стену, протараньте землю, подпрыгните верх, заскочите на спящее животное, с него на платформу.

Прыгайте дальше вверх по платформам, возьмите сверкающий каштан, атакуйте им носорога, возьмите еще один каштан и им атакуйте следующего носорога. Сверните направо, возьмите сверкающий каштан, прыгайте через шипы, атакуйте носорога, соскользните вниз, далее направо, разбейте каменную стенку, возьмите сверкающий каштан, атакуйте летучих мышей (необходимо повторить атаку три раза), далее направо, можете перескочить через животных, тогда найдете несколько каштанов. Перелетите через расселину, захватите сверкающий каштан,

бегите вправо, выпустите его в слизняка, повторите атакуу четыре раза. Обязательно прыгните, когда будете возвращаться обратно, иначе свалитесь вниз, ну а после четырех атак прыгните через расселину, и уровень закончен.

— *Уровень 9.*

Прыгайте через животных, скользите вниз, перескакивайте через врагов и расселины, пройдите контрольный пункт, разбейте камень, прыгните через несколько расселин, разбейте еще один камень. Перепрыгивайте через расселины и животных, пройдите через второй контрольный пункт, разбейте несколько камней, перепрыгните через расселину и дикобразов, пройдите в следующий контрольный пункт, разбейте камень, соскользните вниз, прыгайте через расселину, разбивайте камни, прыгайте еще через несколько расселин и финишируйте.

— *Уровень 10.*

Убейте птицу, запрыгните на платформу, прыгайте вверх, перескочите через шипы, дальше через расселину, снова через шипы, свалитесь вниз, возьмите каштан, атакуйте летучих мышей, возьмите еще один каштан, прыгните через спящее животное, перебегите по скальным платформам, атакуйте носорога, прыгните через расселину, затем еще через одну, бегите дальше (только тогда, когда закончится извержение лавы), прыгайте на платформу так, чтобы приземлиться справа; далее прыгайте по платформам налево, возьмите сверкающий каштан, возвращайтесь обратно, атакуйте носорога и перескочите через расселину.

Схватка с боссом: Giant Turtle 2.

Используйте стратегию, как и в предыдущей схватке с гигантской черепахой, но на этот раз вы можете оставаться на плтформе со сверкающим каштаном и атаковать им черепаху, когда она повернется спиной. Повторите эту атаку пять раз, и победа. Идите направо, прыгните через летучую мышь, увернитесь от летучей мыши, далее прыгайте через расселины и огни, запрыгните на птиц и таким образом переберетесь на противоположную сторону.

Соскочите вниз, возьмите сверкающий каштан, перебегите дальше, атакуйте летучих мышей, повторите этот маневр, свалитесь вниз, прыгайте через животных, далее через раселину, перебегите по скальному мосту, перескочите вниз, разбейте скальную стенку, прыгайте через шипы и расселины, затем соскочите вниз и перепрыгните через огни.

Схватка с боссом: Sabretooth Tiger.

Держитесь левее, как только войдете в логово саблезубого тигра; прыгните на струю, хватайте сверкающий каштан, атакуйтте им босса, отскочите назад в безопасное место и повторите атаку еще 10 раз. Когда с саблезубым будет покончено, увидите концовку и титры. Однако, игра на этом не закончится.

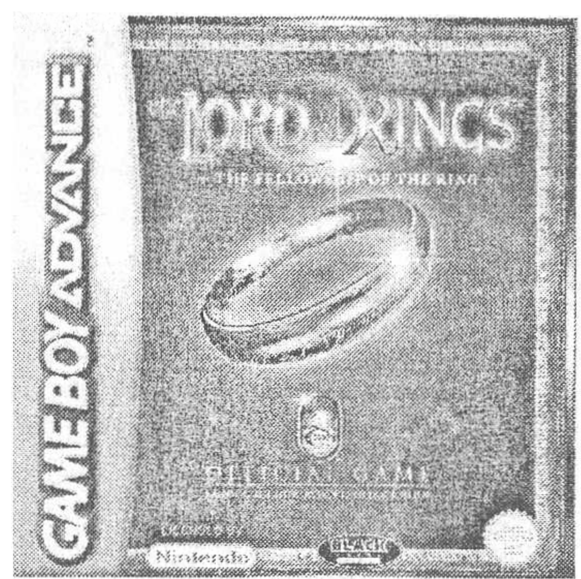
— *Призовая стадия (Bonus Stage).*

Примечание. Чтобы получить доступ на этот уровень, вы должны заполучить золотой каштан на каждом уровне, а это возможно лишь в

том случае, если на уровне сумеете собрать, по крайней мере, 40 каштанов.

Соскочите вниз на платформу, поднимайтесь наверх, хватайте серый сверкающий каштан. Теперь у вас неограниченное количество сверкающих каштанов, можно не экономить. Поднимайтесь наверх, прыгните на ту сторону через птицу, атакуйте летучих мышей, соскочите вниз, идите налево, по пути уничтожая летучих мышей; снова соскочите вниз, уничтожайте летучих мышей, заберитесь на платформу, далее прыгайте по платформам, убивайте летучих мышей, перескочите через птицу, дальше через расселину, убейте птицу, прыгайте через несколько расселин, поднимайтесь наверх, перескочите через птицу, далее налево, прыгайте по платформам и найдете черный каштан. Возвращайтесь обратно, атакуйте летучих мышей. Во время скольжения прыгните так, чтобы приземлиться на платформе; перебейте летучих мышей, поднимайтесь наверх, сверните нпаво, прыгайте по платформам, спуститесь вниз, затем налево, возьмите серый каштан. Возвращайтесь обратно, уничтожая летучих мышей. Далее направо, продолжайте уничтожать эту нечисть, далее вновь направо, поднимайтесь наверх, сверните налево, прыгните на птицу, с нее на следующую птицу справа, возьмите серый каштан и прыгайте дальше направо по птицам, как по платформам. Спуститесь вниз по платформам, уничтожайте по пути летучих мышей. Схватка с боссом: Dark Turtle. Скользите вниз, затем прыгните, чтобы схватить серый каштан; поднимайтесь наверх, уничтожайте врагов, прыгайте по платформам и приблизитесь к месту схватки с боссом. Атакуйте эту темную черепаху точно так же, как и босса на 10-м уровне, т.е. оставайтесь на платформе и атакуйте черепаху. Четырех точных атак достаточно для победы. После этого сможете просмотреть другую концовку, а затем на экране появится надпись "The End" и финальные титры.

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING



Первая книга этой замечательной саги о хоббитах называется The Hobbit. Она является как бы прологом знаменитой трилогии Lord of the Ring.

Хоббит по имени Bilbo Baggins – очаровательное маленькое существо, жил себе в своей норке, любил плотно покушать и совсем не любил никаких приключений, пока в один прекрасный день его старый друг, волшебник по имени Gandalf the Grey неожиданно появился в его домике с компанией гномов. Бильбо, сам того не желая, оказался втянутым в удивительные приключения, целью которых было вернуть гномам в их родой дом сокровища, захваченные драконом по имени Smaug. По пути они встретили ужасные препятствия, с ними происходили страшные приключения в горах Misty Mountains. Мы не будем пересказывать содержание книги. Лучше прочитайте ее и получите гарантированное удовольствие.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— *The Shire*.

Первый уровень игры очень длинный, но когда освоитесь, закончите ее без особых проблем. После длинной видеосцены получаете управление над Фродо и Сэмом. Обследуйте дом, обязательно отыщите золотую и бронзовую монетки, а также серебряные ложки и сэндвичи. Выйдите из дома, тут же сверните налево, пройдите мимо ограды, возьмите сухие листья, продвигайтесь на юг по дорожке, а когда окажетесь на следующем экране, сверните налево и войдите в дом.

За левой дверью обнаружите Пипина. Войдите в комнату, и он присоединится к вам. Пройдите через дверь на севере, побеседуйте с Milo Burrows. Нужно чтобы он изготовил Pipe Weed. В принципе, можете дождаться, когда он предложит вам южную звезду (Southern Star), и тогда все заметно упростится. Продвигайтесь дальше на север, сверните на восток, пройдите в дверь.

Оказавшись снаружи, возьмите желтый гриб (Yellow Mushroom), возвращайтесь обратно через дом, выйдите с южной стороны, подойдите к купцу (merchant). У него можно купить вякую всячину, но лучше все-

го кинжал (Dagger).

Сверните направо, войдите в дом, встрётите Lobelia, дайте ей серебряные ложки. В обмен на них получите посох (Stick), отдайте его Сэму или Пипину, у них ведь просто никакого оружия. Выйдите через следующую дверь, хватайте капусту (Cabbage), далее на юг мимо следующего дома, идите по дорожке, сверните на восток, возьмите ивовые прутья (Willow Withies), сверните на юг к следующему дому, и Master Grub здесь должен изготовить для вас посох (Stick) из ивовых прутьев. Отдайте его безоружному члену своего отряда, возвращайтесь обратно на север, и когда подойдете к дому, где встретите Pippin, пройдите на восток, разделайтесь с пугалом (Scarecrow), у Фродо поднимется уровень. По пути далее остановитесь в доме рядом с домом Lobelia.

Возьмите послание (Message) для Amos Appledore. Далее на юг, покиньте город, идите по дороге, отдайте трубку (Pipeweed) Woodsman, возьмите кинжал и монету Вооружите Сэма или Пипина этим оружием и продвигатйесь дальше по дорожке, поднимайтесь вверх по ступенькам. Приготовьтесь к схватке с первым настоящим врагом, это здоровенный пес (Big Dog). Справитесь с ним очень легко, он соперник не очень опасный.

Продвигайтесь по южной дорожке, и через некоторое время произойдет первая встреча с черным всадником (Black Rider). После просмотра видеосцены уровень Фродо повысится, зайдите в дом справа, возьмите послание для Sancho Proudfoot. В принципе, найдете его у себя в доме, но при этом хотелось бы заработать золотую монету, тем более, что денег у Фродо недостаточно.

После того, как получите монету, которую Sancho украл из вашего дома, вернитесь обратно туда, откуда пришли; продвигайтесь вверх по ступенькам на север, перебейте здоровенных псов. Пипину, возможно, при этом не повезет. Хватайте красный гриб, золотую монету и продвигайтесь юг, следуя по дорожкам, пока не доберетесь до купца. Купите у него броню для Пиппина и отправляйтесь дальше по северной дорожке. Когда увидите опушку леса, выберите самый безопасный маршрут, по пути встретите эльфа по имени Gildor. От него узнаете мелодию tune: (низкая нота) Low Note, (высокая нота) High Note, (средняя нота) Medium Note и еще раз средняя нота. Продвигайтесь на восток по дорожке, пока не доберетесь до трех больших пней. Прикоснитесь к ним в следующем порядке: левый, правый, верхний, верхний, и у Сэма повысится уровень. Черные всадники впереди, так что придется отправиться обходным маршрутом, а пока что во владение Farmer Maggot.

Первым делом хватайте бронзовую медаль, но больше ничего не берите. Продвигайтесь на юго-восток, войдите в дом, далее через правую дверь, побеседуйте с Farmer Maggot, и если не украли ничего, кроме монеты перед домом, то получите в награду два красных гриба, а уровень Пиппина повысится. Поднимитесь по лестнице, возьмите бронзовую медаль, затем спускайтесь вниз, идите на юг через пару дверей и возвращайтесь наружу.

Продвигайтесь на восток, пока не доберетесь до дорожки; проследуйте по ней на юг до следующего экрана, возьмите на столе три Drauchts, далее по дорожке пройдите в первый дом справа, возьмите трубку Old Toby Pipeweed. Можете обменять ее в баре на капусту (Cabbage). У вас ее должно быть много и поменять совсем не грех. Дальше двигайтесь по дороге на юг, загляните в дом, чтобы взять пращу (sling). На следующем экране перебейте больших псов, отыщите бронзовую медаль, наступите на кнопку, сбросьте один из кочанчиков капусты на нее, затем зайдите на порог, убедитесь, что все сделано на этом уровне, поскольку пути назад нет.

— *Crickhollow.*

Довольно небольшая зона. Все, что нужно сделать, это встретить Merry. Он присоединится к вам, а также поможет разобраться в довольно сложном заговоре. Пройдите через северную дверь, хватайте золотую монету и посох. Выйдя через восточную дверь, найдете еще один Draught и Sandwiches. Идите из дома, зайдите в домик справа практически перед вами, там найдете сендвичи, а выйдя из него, сверните на грунтовую дорожку, соберите тростник (Reeds), пройдите дальше на восток, войдите в дом, поменяйте капусту на бронзовую медаль, продвигайтесь дальше на север, поднимитесь по ступеньке, сделайте из тростника замечательные лапти (Bog Shoes).

Можно войти в дом (есть шанс найти приличное снаряжение), а затем, выйдя по ступенькам, отыщите бронзовую медаль. Черный Всадник блокирует дорогу, так что спуститесь по лестнице, сверните на север. Поскольку у вас есть замечательные болотные лапти, то Старый Лес (Old Forest) вам не страшен.

— *Old Forest.*

Старый Лес напоминает лабиринт, в общем, типичное явление в видеоиграх. Если свернете не в ту сторону, и все начинайте сначала. Фродо считает, что самое главное двигаться в одном и том же направлении, так что как только войдете в лес, сразу же идите направо, возьмите Красный Гриб, продвигайтесь дальше по западной дорожке, обязательно захватите еще один красный гриб, уничтожьте стелящиеся растения (trailing plants), сверните на север и в этой зоне продвигайтесь по дорожке, пока дерево не схватит своими ветвями Мери и Пиппина. Возвращайтесь обратно, бегите на запад, пока не доберетесь до дома. Спуститесь в огороженную зону, прикончите паука и чуть дальше возьмите перо (Feather).

Возвращайтесь обратно, на этот раз двигаясь на юг Уничтожьте растения, возьмите бронзовую монету, можете бросить ее в колодец, чтобы услышать мелодию, но если жалко, то мы вам подскажем последовательность нот· первая, вторая, третья, четвертая. Идите на север, уничтожайте растения, возьмите золотую монету, можете практически закончить уровень, если хотите. Для этого нужно отправиться по дорожке на восток, пока не доберетесь до полянки с четырьмя пнями. Дотроньтесь до них в следующем порядке: западный, восточный, северный и южный. Появится Bombadil, побеседуйте с ним, отдайте ему пе-

ро. Ну а дальше двигайтесь на юг, уничтожайте растения и возьмите бронзовую медаль. Идите дальше по грутовой дорожке, пока не обнаружите Ивовые Ветви. Кроме того, на этом маршруте вам предстоит выполнить кое-какие задания.

Вначале пройдите на восток, отыщите какого-нибудь хозяина, чей дом окупировали пауки. По пути к дому увидите пару пауков и еще пару в нижней части лестницы. Прибейте пауков, хотя при этом иногда игра зависает. Затем пройдите по западной дороге, поднимитесь наверх и встретите Hamor, мужчину, которого захватили в плен сразу восемь стелящихся растений. Уничтожьте их, и Хамор насвистит мелодию: высокая нота, низкая нота, средняя нота и низкая нота. Кстати, осмотритесь, найдите золотую монету, возвращайтесь к тому месту, где нашли ивовые ветви; дальше продвигайтесь на запад, сверните на юг, мимо пауков и увидите три пня. Сыграйте соответствующие ноты и получите в награду нож (Knife For the Dead). Отличное оружие, очень подходящее для хоббита. Возвращайтесь обратно, идите на запад, затем на север, используйте ивовые ветви и таким образом освободите Мери и Пиппина. Возвращайтесь к дому Тома по западной дорожке, войдите в нее, побеседуйте, он за первой дверью справа. Мери и Пиппин в результате повысят свой уровень, хватайте Draught, а затем чуть южнее врасэндвич, поднимитесь по лестнице, пройдите через несколько дверей, отыщите золотую медаль, выйдите через дверь направо и возьмите Rune E, которые будут чрезвычайно важны в дальнейшем. Выйдите через левую дверь, покиньте дом. Если хотите, конечно, можете набрать еще капусты, но вряд ли это целесообразно, тем более, что она не восстанавливает даже уровень HP.

Продвигайтесь дальше на юг и впереди вас ожидает очень увлекательный уровень. Примечание. Некоторые игроки не могут найти Ивовые Ветви в Старом Лесу. На всякий случай запомните маршрут. Прямо со старта уровня пройдите на запад на следующий экран. Далее на юг, уничтожьте стелющиеся растения в том месте, где найдете бронзовую медаль. Далее по дорожке на юг и, в конце концов, окажетесь в нижней левой части этой зоны. Здесь сверните на юг и прямо на дороге обнаружите Ивовые Ветви.

— *The Barrow-Downs.*

Очень опасная зона. Враги слишком опасные для обычных хоббитов, а вам часто придется с ними сражаться. Обязательно не пропустите очень важные предметы, продвигайтесь вдоль траншеи, пока не окжетесь на открытой площадке.

Держитесь поближе к правой стене, хватайте желудь (Acorn). пройдите налево, поднимитесь к двери, пробирайтесь через тоннель, уничтожайте Barrow-Wight. Это кране наприятные существа. Старайтесь избежать их при любой возможности, воспользуйтесь желудем, чтобы открыть дверь; хватайте меч Barrow-Blade слева и молотите врагов. Проскочите в дверь, хватайте бронзовую медаль и небольшой щит, выйдите обратно, сверните направо к следующему тоннелю, перейдите в соседнюю комнату спра-

ва, возьмите еще один Barrow-Blade и возвращайтесь.

Далее продвигайтесь вперед, возьмите небольшой шлем и бронзовую медаль, атакуйте Barrow-Wight, как только увидите; выйдите в дверь, дальше через поле в следующий тонель в соседней комнате, возьмите тростник, прижмитесь к нижней стенке, протиснитесь в дверь, возьмите золотую монету, далее через южную дверь на открытое пространство. Выйдите через дверь в правой стене, хватайте Barrow-Blade, разделайтесь с Barrow-Wight, охраняющим дверь; выйдите через нее, хватайте небольшой кусочек хорошей кожи (Fine Small Leather), вернитесь обратно в комнату, где взяли камыш (Reeds), пройдите направо, уничтожьте несколько Barrow-Wights, затем используйте камыш, чтобы покинуть это богом проклятое место, и отправляйтесь дальше.

— *Bree.*

Предстоит трудное испытание. Здесь очень много дверей, но лишь несколькими из них вы можете воспользоваться. Когда подойдете к Бри, отправляйтесь на север, войдите во вторую дверь слева и отдайте послание Amos Appledore. Пиппин поднимет свой уровень. Пройдите в соседнюю комнату, возьмите там маленький шлем, покиньте дом, отправляйтесь по северной дороге в следующий район города.

Продвигайтесь на север, пока не увидите подходящую дорогу; войдите в самый северный дом, купите здесь отличный меч (Fine Sword). Кроме того, в доме увидите купца, который торгует старыми башмаками (Old Boots). Купите их. Теперь продвигайтесь на север вдоль левой стены и войдите в самый восточный район города. Увидите перед собой большое белое здание. Это The Prancing Pony. Войдите в него, идите налево пока Mr. Butterbur не заговорит с вами. Отправляйтесь через южный выход, войдите в комнату с гномом, отдайте ему старые башмаки, получите золотую монету и дополнительный уровень для Сэма.

Выйдите из комнаты, побеседуйте со всеми в баре, дальше отправляйтесь по коридору, обследуйте различные комнаты, возьмите бронзовую монету, Draught. Арагон присоединится к вам, отдайте ему только что найденный меч. Боец он превосходный, и в два раза мощнее, чем любой хоббит. Далее обследуйте город Бри, останавливайтесь в магазинчиках, покупайте все, что считаете нужным. Отыщите магазин, где продается дешевая броня (cheap armor); он находится в северной зоне. Когда приобретете ее, чтобы покинуть город, необходимо будет справиться с очередной загадкой. В случае успеха получите очень нужный шлем и, конечно же, обязательно используйте его, это прекрасное средство обороны.

— *Area Outside Bree.*

Оказавшись за городом, продвигайтесь на северо-запад, собирайте Athelas, спуститесь по юго- восточной тропинке, увидите бандитов, а заодно и узнаете, что их пещера находится на севере. Обратите внимание на две различные лестницы. Одна из них ведет к щиту, а другая в пещеру. Там найдете Athelas. Собрав Athelas, спуститесь к пещере на

второй уровень холма, затем на юго-запад, далее на север в следующую зону.

Возьмите небольшой щит, поднимитесь по ступенькам, уничтожьте пауков, возьмите ожерелья Артура, далее направо в соседнюю зону, хватайте парочку желтых грибов, спуститесь по лестнице, чтобы совершить полный круг по пещере, а затем покиньте ее. Покажите ожерелье обеим бандитским шайкам. Верхняя банда даст вам лук (bow), нижняя ничего не даст. Не огорчайтесь, возвращайтесь на северо-запад в первую зону и поднимайтесь вверх по северной дорожке.

— *Midwater Marshers.*

Довольно простой уровень. Идите по дорожке, пока не увидите три кнопки, наступите на них в следующем порядке: средняя, левая, правая, средняя. Перейдите через мост и приступайте к решению очередной головоломки. На этот раз необходимо нажать вначале среднюю, потом нижнюю, потом верхнюю кнопки.

Далее пройдите через мост, сверните налево, возьмите парочку красных грибов, возвращайтесь вновь направо, пройдите по правой дорожке, а на развилке сверните налево. Чтобы решить эту головоломку, нужно очень быстро нажать: правую, среднюю, левую, правую кнопки. Хватайте золотую монету и маленький щит, возвращайтесь к развилке на этой дороге и на этот раз отправляйтесь на север. Головоломка проста: нижняя левая кнопка, нижняя правая, нижняя левая, верхняя левая, верхняя правая. Вот и все. В результате получите доступ к мосту, Сэм заработает еще один уровень. По правой дорожке выйдите на мост, а с него на выход.

Примечание. Если повезет, встретите очень полную даму, жалующуюся на избыток веса, и если пройдете на северо-запад до того, как перейдете через какой-нибудь мост, то обнаружите врага. Когда убьете его, получите от женщины меч и золотую монету.

— *Weathertop.*

Если пойдете на юг, то вернетесь в зону, где уже ранее видели шайки бандитов. Кстати, возможно здесь будет и Черный Всадник. А вы поднимайтесь вверх по лестнице, сверните налево, войдите в пещеру, получите сообщение для гнома. Выйдите, сверните направо, перебейте собак. Когда с вами Арагорн, сделать это значительно легче. Активируйте кнопку, в результате откроете вход в пещеру; затем поднимайтесь вверх на два лестничных пролета, пройдите влево, найдете Athelas, поднимайтесь на третий лестничный пролет и окажетесь в самой верхней части Weathertop. Пройдите к центру и увидите лагерь. Радости мало, поскольку Черные Всадники уже окружили вас. Один из них атакует Фродо, и тут же без какой-нибудь впечатляющей сцены и захватывающей битвы, всадники исчезают. Арагорн считает полезным дать Фродо несколько athelas, что и нужно сделать.

Спускайтесь в самый низ, пройдите направо вокруг горы, затем в пещеру, вход в которую ранее бло-

кировал Черный Всадник; идите налево, перебейте пауков, возьмите Dwarven Chain Mail. Штука полезная, только вот Гимли она не годится. Выйдите из пещеры, идите на юго-восток, затем экран потемнеет...

— *The Last Bridge.*

Отправляйтесь на юг, запросите здесь отличное оружие. Женщина в нижнем левом домике предложит вылечить раны Фродо с помощью каких-то растений. Не забудьте об этом. Кроме того, в магазине продается водяное растение (watercress). Наверху увидите гнома, которому должны передать послание. Вот и вручите ему, получите в награду два фейерверка (Squib Fireworks), а также дополнительный уровень для Фродо. Пройдите через мост, возьмите камень эльфов (Elfstone), сверните налево, возьмите Watercress, возвращайтесь направо, пройдите по юго-западной дорожке в лес, пройдигайтесь по тропинке, обязательно отыщите золотую монету, войдите в пещеру, к которой приведет вас тропинка. Если прйдете чуть дальше на восток, возьмите Руны Rune D, далее на юго-восток по этой дорожке, затем вверх по ступенькам, войдите в пещеру и будьте очень осторожны. Поднимайтесь дважды по ступенькам, пройдите направо и встретите огромного пещерного тролля (cave troll), но он настроен не агрессивно. Возьмите золотую монету, вручите Арагорну заколдованный меч тролля (Troll's Curse sword), выйдите из пещеры, соберите по пути парочку Athelas, спуститесь по лестнице вниз, найдете золотую монету, которую охраняет тролль. Тролля убейте, монету возьмите, заодно водное растение.

Поднимайтесь наверх, пройдите через пещеру, перейдите в следующую, сверните направо, спуститесь вниз по первому же лестничному пролету, прикончите тролля, и Арагорн получит дополнительный уровень. Возьмите золотую монету и кинжал Elven Dagger в углу. В маленькой пещерке найдете еще отличный кинжал Fine Dagger. Выйдя из нее, идите на юго-запад, возьмите Hazelnuts и возвращайтесь в город. Женщина, лечащая травами, приготовит отличную настойку, но, к сожалению, это не поможет Фродо избавиться от ран, а очень жаль. Возвращайтесь в пещеру, пройдите к тому месту, где сражались с троллем, стоящим на страже возле растения; спуститесь по второй лестнице, пройдите на север-восток в соседнюю зону. Возьмите на север-западе красный гриб, а чуть севернее золотую монету. Идите дальше на север, и тут неожиданно атакуют Черные Всадники. Фродо попытается прорваться к реке, уровень воды резко поднимется и буквально смоет Черных Всадников.

— *Rivendell.*

Немедленно в самом начале уровня запомните игру, иначе может случиться сбой.

Первым делом побеседуйте с Гендольфом, пройдите через дверь направо, поболтайте с Lindir, которая споет песенку: нота 1, нота 2, нота 3, нота 2, нота 4. Обязательно возьмите Rune N, а на книжных полках найдете поэму, в которой воспевается кольцо One Ring. Выйдите в дверь севернее Гендольфа, продвигайтесь дальше на север, пока не

начнется разговор с Elrond.

Далее поднимитесь вверх по лестнице слева от Elrond, войдите в комнату и встретите Бильбо. Получите от него Sting и Mithrill Coat (одежда, принадлежащая Бильбо), которая предназначается Фродо. Спуститесь обратно в комнату правее Элронда, дважды побеседуйте с эльфом и получите топор (Axe) для Гимли. Бегите на север мимо коридора, в котором начинался уровень. Цветочные горшки, это загадка, связанная с песенкой Линдир. Проиграйте те же самые ноты, из которых состояла песня, и получите амулет леди Арвин. Поднимитесь наверх, прйдите в комнату слева, побеседуйте с Arwen несколько раз, Фродо получит дополнительный уровень, вернитесь в коридор, где получили амулет; побеседуйте с эльфом и Пиппин поднимет свой уровень. Поднимитесь вверх по лестнице, хватайте пустой сосуд (Empty Phinal), отнесите его Элронду, получите Miruvor, пройдите на юг через два коридора, возьмите нормальный щит для Арагорна, поговорите с Гимли, хотя он может быть по какой-то странной причине невидим, но он наверняка здесь. Не уходите, пока не получите топор для него, и когда, наконец, оружие будет в ваших руках, обойдите помещение вокруг, Гимли возьмет топор, после чего отправляйтесь дальше.

Убедитесь, что есть пустой оружейный "слот" для Арагорна или экипируйте сломанный меч broken sword. Арагорн оставит его для ремонта. Поговорите с Гендольфом и отправляйтесь дальше. Однако, обязательно запомните игру, прежде чем побеседовать с эльфами насчет топора.

— The Mines of Moria.

Снабдите необходимым снаряжением своих товарищей, пройдите направо, войдите в шахты, отыщите руны E и F, используйте руны E на плите, на которой тот же самый рисунок. Войдя внутрь, возьмите меч Elven Sword ORC Biter, а также руны I.

Войзвращайтесь обратно, выйдите в дверь справа, спуститесь по левой лестнице и продвигайтесь вниз, пока не встретите пару орбов и огромного пса, точнее, это волк. Убейте их, возьмите руны I, пройдите в дверь, обязательно отыщите золотую монету, меч Fine Sword или кожаный нагрудник Laelher Armor. Поднимитесь обратно по лестнице, спуститесь направо и двигайтсь вниз, не обращая внимания на дорожку.

Внизу перебейте орков, спуститесь направо по лестнице. Затем поднимитесь по ступенькам, отыщите руны R, спуститесь еще на один лестничный пролет, расправьтесь с гоблинами, хватайте желтый гриб и руны I. Возвращайтесь в самое начало этой зоны, используйте руны F, чтобы пройти через дверь, а руны R, чтобы продолжить путешествие. По пути уничтожайте орков, возьмите чуть далее Chain Mail, поднимитесь по лестнице, захватите бронзовую монету, используйте руны I справа, пройдите в открывшуюся дверь (видно ее не очень хорошо, она на северо-западе). По дороге вновь попадутся орки, мочите их безжалостно, идите дальше на северо-восток через плохо заметную дверь, затем направо, вниз по лестнице и снова встретите орков. Прикончив их, чуть дальше найдете

ORC Liquid.

Поднимайтесь обратно вверх по лестнице, выйдите через проход направо и окажетесь в своеробразном круговом лабиринте. Дорог очень много, в том числе и своеобразных переулков, идущих направо и налево. Если хотите пройти через лабиринт быстро, нажмите кнопку в комнате с пауками и возвращайтесь обратно к старту. Конечно, при этом пропустите довольно много очень нужных предметов, но зато избежите серьезных неприятностей. В противном случае идите на юг, возьмите руны R, поднимитесь обратно наверх, используйте эти руны, прйдите в дверь, сверните направо, обойдите вокруг обломков, разберитесь с пауками, возьмите Squib Firework, пройдит в дверь, далее направо. Держитесь ближе к стене, пройдите в следующую дверь.

За первой дверью слева найдете руны I, руны E и Small Elven Leather. Соберите эти вещи, за следующуй дверью найдете Rune I и лук эльфов. Возвращайтесь обратно, используйте руны I, чтобы открыть дверь; пройдите обходным путем по дорожке, практически по кругу, войдите в комнату с пауками, не обращайте внимания на кнопку. Она просто открывает дверь в предыдущую зону. Расправьтесь с пауками, а в этой комнате кнопку нужно нажать обязательно. Найдете здесь золотую монету и почти бесполезный лук (Fine Bow). Слева дверь. Пройдите в нее, возьмите настойку здоровья, далее налево через следующую дверь, используйте руны I, чтобы пройти через дверь, на которой плита с изображением этих рун. Найдете кожаную броню и не очень нужный топор. Однако здесь же и Rune N.

В северной стене дверь. Идите вдоль стены, пока не увидите ее. Это довольно сложно. Совершив почти полный кург, пройдите в дверь. На этот раз сверните налево, далее через верхнюю дверь, убейте орков, если не сделали этого раньше; сверните направо и в следующую дверь. Возьмите настойку здоровья и шлем. Кстати, здесь же найдете Sunstar Firework. но вряд ли вам он пригодится. Вернитесь к тому месту, где нашли Squib Firework, и возвращайтесь в помещение, находящееся практически в самом начале уровня. В правой стене открытая дверь, пройдя в нее, не обращайте внимания на кнопку, пока вы не можете нажать ее. Далее через дверь в северо-западную часть этой зоны. Здесь нажмите кнопку, подойдите к юго-восточной двери, нажмите еще одну кнопку, центральная дверь откроется, пройдите через нее, карабайтесь по лестнице и попадете в комнату с четырьмя кнопками и рунами D. Нажмите их справа налево, а затем вторую кнопку справа. Мэри повысит свой уровень.

Идите на противоположную сторону, старайтесь держаться центральной зоны. Спуститесь по лестнице, перебейте пауков, если встанут на вашем пути. Чуть дальше найдете руны F, вернитесь ко входу в этот своеобразный лабиринт, пройдите в проход между дверью, через которую попали в эту зону, и лестницей. Далее на юго-востоке обнарудите орков с волками и, как только их перебьете, Гендольф сообщит, что дорога заблокирована. Пройди-

те чуть на северо-запад, далее через дверь. Обязательно перед этим запомните игру, поскольку может случиться сбой. Поднимитесь по лестнице, а затем поднимайтесь по другой лестнице. Ничего не бойтесь, хватайте руны I, уничтожьте гоблинов и орков, а можете и не обращать ни них внимания, на игровое действие влияния это не оказывает.

Пройдите направо через дверь, затем спуститесь по коридору, где обнаружите огромного волка и тролля. В принципе, можно с ними не сражаться, прочти наверняка тполучите серьезные повреждения, а за победу никакой награды.

В следующей зоне спускайтесь вниз по лестнице, пройдите через малозаметную дверь в южной стене, возьмите пару рун F и руны руны R, выйдите через дверь в западной стене, затем используйте руны F на плите с аналогичным рисунком, возьмите парочку рун R и firework, если хотите. Вернитесь обратно, где найдете Chain Mail. Вернитесь снова в комнату с рунами F, пройдите через дверь с соответтстсвующим рисунком и далее на юг через несколько дверей, которые откроются с помощью рун. Спускайтесь по лестнице, выйдите в дверь между двумя факелами и найдете руны I. Далее еще несколько тоннелей, дверей, выйдите через северную дверь, сверните налево, соберите грибы и нормальный щит. Прикончите тролля, который почему-то напоминает орка; далее через дверь налево от трупа врага, спускайтесь на юг, сверните чуть на запад и вниз по лестнице. Увидите Small Chain Mail. Дорожка, ведущая к этому предмету, очень трудно различима. Поднимитесь вверх по двум лестничным пролетам, нажмите кнопку. На севере орки, а чуть западнее от них дверь с изображением рун. Используйте руны R, чтобы пройти через нее. Карабкайтечсь по ступенькам, нажмите кнопку и, как только откроется дверь, поднимайтесь через нее дальше по лестнице, используйте руны I, чтобы открыть дверь; продвигайтесь вдоль левой стены. войдите в дверь, затем через следующую дверь на севере, хватайте в камнате руны I.

На северной стене увидите еще одну дверь, пройдите в нее, держитесь правее в следующей зоне, используйте I руны, чтобы открыть дверь (южная плита); спуститесь по лестнице, возьмите руны R, используйте их, чтобы выйти через самую южную дверь; дальше продвигайтесь на юг, возьмите здесь руны I, прикончите пауков, возьмите еще одни руны I, чуть дальше, сверните направо, пройдите в дверь на северной стене, следуйте по синей дорожке и, в конце концов, покинете эту зону. Поднимайтесь по лестнице, остановитесь, чтобы взять руны I; затем расправьтесь с орками, используйте I руны и попадете в гробницу Balema. Поднимитесь по ступенькам, возьмите Fine Small Chain Mail в уголке и Fine Chain Mail в другом углу, выйдите через дверь слева, убейте гоблина, используйте F руны, чтобы открыть дверь; выйдите в нее, возьмите руны R, руны G и руны I.

Возвращайтесь в гробницу. Пройдите на этот раз через правую дверь. Убейте орков, используйте R руны, позьмите N руны и Small

Dwarven Chain Mail и снова вернитесь в гробницу. На этот раз воспользуйтесь центральной дверью, идите направо, убейте одинокого орка, чтобы не скучал; далее через правую дверь. Прибейте еще такого же орка, далее через правую дверь, и еще такого же орка. На этот раз через левую дверь. Не обращайте внимания на двери с изображением рун. За ними возможно найдете ORC Liquid, но ради этого и времени терять не стоит. Идите направо, ликвидируйте орков, спускайтесь по лестнице, держась поближе к южной стене, и в следующей зоне обязательно заберите все важные предметы Гендольфа.

Поднимитесь вверх по лестнице, перейдите через мост, несмотря на возражения Гимли. Появится Балрок, Гендольф тут же сразится с ним, и оба они рухнут куда-то вниз. Наконец-то, вы выбрались из Mordor. Большая удача. Запомните игру, сохраните свои руны, чтобы гибель Гендольфа не была напрасной. Идите на юг и приготовьтесь решить загадку камня Дарина. Вы должны сделать три круга: для людей, Эльфов и гномов, а это значит, что необходимо пройти вокруг камня Durin, вначале играя за Леголаса, затем за Гимли и наконец за Арагорна. Появятся эльфы, и вы сможете попать на следующий уровень.

— Lothlorien.

Продвигайтесь на северовосточный экран, соберите по пути Athelas, двигайтесь дальше по дорожке, побеседуйте с эльфом, и он даст вам мелодию: высокая нота, высокая нота, средняя нота, низкая нота и высокая нота. А дальше продвигайтесь вперед по дороге, возьмите красный гриб, вернитесь в центральную зону и отправляйтесь на юго-запад. По пути заберите красный гриб, разделайтесь с орками, возьмите ожерелье Acorn Neclace, разгадайте головоломку, которую вам предложит эльф: левый, левый, центральный, правый, левый, и сможете вскарабкаться по лестнице, которую раньше охранял этот эльф. И тут же спуститесь по другой лестнице, проследуйте по дорожке в следующую зону и увидите еще одного эльфа.

Запомните, ему нужно зернышко mallorn seed. Идите на юго-запад, эльф пропоет вам мелодию за монету, но если хотите сохранить денежки, вот вам разгадка: низкая нота, высокая нота, средняя нота, высокая нота, низкая нота. При необходимости можете вернуться в предыдущую зону этого уровня. Девочка эльф попросит принести ей шелковые коконы (Silk Coccons). Вряд ли стоит игнорировать ее просьбу. Перейдите на следующий экран, отыщите шелковый кокон и пару красных грибов, вскарабкайтесь вверх по лестнице, отыщите Lambas, отнесите шелковый кокон девочке, плучите в награду Elven Cloak, а дальше отправляйтесь в то место, где нашли кокон; оттуда сверните на северо-восток, поднимитесь вверх по лестнице, далее на северо-запад.

Побеседуйте с Galadriel, получите от нее Moruvor, далее через дверь на севере, возьмите Lembas. Когда спуститесь по лестнице, продвигайтесь вниз, уничтожьте пауков, затем возвращайтесь обратно и войдите на юго-запад в зону Galadriel's area. Возьмите бронзовую монету.

За то, что перебьете пауков, получите от эльфов Elven Sword ORC Biter.

Продвигайтесь на юго-восток, затем на юго-запад, побеседуйте с Celebron, выйдите обратно, идите на юго-запад. Спустившись вниз по лестнице, возьмите зернышко Mallorn Seed, возвращайтесь обратно к тому месту, где эльф попросил вас добыть это "семя" Побеседуйте с ним несколько раз и получите в награду Elven Cloak, а также Lembas. Возвращайтесь к тому месту, где нашли это "зернышко", оттуда на северо-сток, проследуйте за Galadriel к пьедесталу, побеседуйте с ней, просмотрите короткий видеосюжет Фродо смотрит в зеркало и видит там Глаз Sauron. Отправляйтесь на юго-восток, затем в этом же направлении по дорожке, а когда доберетесь до реки, увидите там лодки и эльфа. Побеседуйте с ним, скажите, что вы готовы отправиться в путь (ready to do). Галадрил и Селеборн тут же появятся с каками-то подарками. Заберите их и тут же отправлйтесь в путь. Игра закончена!

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS



Трилогия Властелин Колец, пожалуй, одна из самых популярных и любимых историй в литературе Fantasy, а может быть и вообще в литературе, касающейся не только детей, но и взрослых. Два фильма основанных на первых двух книгах уже выпущены. Собственно на них и построена данная игра.

**** Как найти артифакт.***

Артифакты, это такие специальные предметы, которые можно обнаружить по ходу ваших приключений через центр земли. Всего восемь таких артифактов, и один персонаж не может все их обнаружить, так что сбор артифактов требует доступа в опцию нескольких игроков.

— Список артифактов.

Книга Balin's Book. Найдет Гендальф в гробнице Балина в пещере троллей.

Sauron's Ashes. Найдут Арагорн, Гендальф, Леголас и Фродо в башне Helm's Deep. Для того, чтобы найти ее, нужно отрыть все сундуки на северо-восточной стене, а затем возле двери появится сундук. Фродо не будет в Helm's Deep, а он может обнаружить пепел Сарона в Mordor или в Emyn Muil map.

Troll Tusk. Обнаружит Фродо в Moria, сразу же после моста через дамбу Kaza-dum.

Карта Бильбо. Найдут Арагорн, Фродо и Леголас на карте Dimril Dale. Эльф даст вам задание обнаружить потерянный предмет, который, судя по всему, украли орки. Пара таких мерзавцев будет охранять сундук. Один из этих орков, когда будет убит, обронит похищенный артифакт.

Задача довольно серьезная, а потому неплохо заранее продумать некоторый план. На утесе у края карты раненый эльф сообщит вам, что орки украли у него артифакт. Как только поговорите с ним, возвращайтесь приблизительно в центральную часть карты и увидите двух здоровенных орков с мечами, охраняющих сундук. Когда убьете их, один обронит артифакт, и если не сможете обнаружить эльфа, вернитесь обратно и от выхода с уровня отправляйтесь на северо-запад до тех пор, пока не увидите утес. Пройдите еще дальше на север, поднимитесь на утес, а затем спуститесь по южному склону. Вот там эльфа и увидите.

Нарсил, меч Sword of Isildur. Найдет Фродо в самой нижней части зоны Lothlorien.

Judkins Scrolls. Найдет его Eowyn в зоне, где женщина попросит вас "очистить" городской холл. Но вместо того, чтобы немедленно сделать это, порыскайте и найдете артифакт ниже городского холла. Карта, на которой он находится, называется Village Square. Чтобы увидеть, на каком уровне вы находитесь в настоящий момент, запомните игру и нажмите кнопку **Select** и выберите соответствующую цель.

Chain Link of Morgul. Найдет Арагорн, а возможно и Леголас. Вблизи границы карты в Rohan увидите сине-голубого тролля. Он тут же бросится наутек. Нанести ему повреждения нельзя, а вот погоняться за ним можно, тем более что он приведет в пещеру, где, словно по мановению палочки, появится chainmail. Самое главное оказаться на "нужной" карте. Вы сразу это узнаете, поскольку увидите три куста: один большой справа и два поменьше слева. Дорога влево заблокирована камнями. Если вы оказываетесь не на этой карте, то естественно не обнаружите этот артифакт.

Moria's Lamp. Найдет Легалас в зоне, где Леголас, Арагорн и Гимли встретят волшебника Гендальфа. Лампа Мориа спрятана в секретном месте в верхней части зоны. Чтобы попасть в это секретное место, надо пройти по дорожке в правую часть экрана, затем подняться наверх, свернуть налево и, когда покинете эту зану и перейдете в другую, сразу же обнаружите лампу.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

Арагон.

Арагон огненный наследник трона Gondor. Великолепный рейнджер. Блестяще владет мечом, а когда обретет определенную способность (skill), то также ловко оружует сразу двумя мечами.

Примечание. Начнем прохождение, играя за Арагорна. В самом начале игры ваш персонаж мчиться вверх по лестнице, чтобы увидеть Эовин...

— Уровень 1: Caradhras — Foothills.

В начале уровня ваш персонаж находится в верхнем левом углу. Продвигайтесь вниз, прикончите пару врагов, откройте любые мешки, которые только захотите, и вскоре заметите Crebain. Если хотите, убейте этого ворона. Пройдите дальше по гравийной дорожке, спускайтесь по ней вниз, затем сверните направо, а затем снова продвигайтесь наверх, просмотрите видеосцену и увидите двух орков, беседующих между собой. Прикончите их, продолжите подъем по дорожке. Подойдя к развилке, сверните налево и поднимайтесь наверх, пока не подойдете к красному пруду, где сможете восстановить здорвье. Вернитесь к развилке, пройдите по дорожке, ведущей направо, и окажетесь на возвышенной зоне. Идите по дорожке дальше, а когда начнется другая дорожка синего цвета и вроде как выложенная камнем. Продвигайтесь по ней до конца, обнаружите сундук сбоку от дороги и еще один красный пруд.

— Уровень 2: Caradhras — Mountains.

Идите дальше по синей мощеной дорожке, прикончите всех

встреченных врагов, а когда доберетесь до каменной стенки, запомните, где находится это место. Поднимайтесь наверх до упора, сверните направо и идите в этом направлении, пока не увидите скальный обвал. Не входите туда, поскольку получите повреждения. Вернитесь обратно к каменной стенке, блокирующей дорогу, и проход будет открыт. Продвигайтесь дальше по этой же дороге, пройдите через долину между двух возвышенностей, а затем сверните налево, где снова увидите падающие камни. Возвращайтесь обратно до тех пор, пока не сможете свернуть налево на одну из возвышенностей. В принципе, дороги здесь нет, но вам нужно пройти налево до конца, затем спуститься вниз, и увидите дорожку, ведущую налево к выходу.

— Уровень 3: Caradhras — Valley.

Спускайтесь по дороге, сверните налево, пока не увидите падающие камни. Отойдите чуть назад, спуститесь вниз, маневрируя между небольшими скалами; сверните налево и доберетесь до грунтовой дороги. Проследуйте по ней вниз, сверните направо и вскоре встретите монстра. Он синего цвета и заметно отличается от своих собратьев не только цветом, но он и покруче. Однако, победить его несложно. Расправившись с ним и его двумя помощничками, направляйтесь к выходу, свернув направо.

— Уровень 4: Caradhras — Moria Gate.

Немедленно поднимайтесь наваерх, проследуйте по грунтовой дорожке, сверните налево, когда подойдете к развилке, и продвигайтесь вперед, пока не увидите реку. Через нее ведет гравийный мост. Поднимайтесь наверх, обнаружите сундук, красный бассейн и часовню. Сделайте все, что считаете необходимым, и тут же сверните направо, просмотрите видеосцену и увидите орков. А по ее окончании отправляйтсь вперед, прикончите орков, а затем на северо-восток. Не вляпайтесь в огонь, иначе получите повреждения. Вскоре увидите Сэма с его лошадью и просмотрите следующую видеосцену.

Идите дальше направо и встретите Гендольфа. Без этого вы не сможете попасть в шахты Mines of Moria.

— Уровень 5: Moria — West Hall.

В начале уровня просмотрите видеосцену и окажетесь в компании Фродо, Гендольфа и Гимли. Идите налево, поднимитесь по лестнице, пройдите через открытую дверь, продолжайте подниматься наверх, пока не встретите зеленого монстра. Прикончите врага и его собратьев, пройдите через следующую дверь и попадете в большую комнату. Здесь несколько врагов, их необходимо убить. Продвигайтсь в северо-восточный угол комнаты, где обнаружите на земле кнопку. Когда наступите на нее и активируете выключатель, увидите сцену, в которой обнваружите, что дверь открыта. Возвращайтесь в главную комнату, где были Гимли, Фродо и Гендольф. Ваши товарищи, к сожалению, уже ушли. Поднимитесь на этот раз по правой лестнице, продвигайтесь дальше вперед, выйдите в дверь в верхней части комнаты и увидите довольно

странную большую комнату с двумя дверями: одна слева, другая справа. Пройдите через левую дверь, если хотите немедленно завершить уровень. Правая ведет в часовню (Forge). Левая дверь приведет в комнату с Гендольфом и Гимли, ожидающих вас возле лестницы. После короткой беседы с Гендольфом можете спуститься по лестнице и завершить уровень.

— Уровень 6: Moria — Cemetary.

Новый уровень начинается возле спиральной лестницы. Быстренько спускайтесь по ней вниз, нажмите кнопку, дверь в дальнем левом углу откроется, пройдите через нее. В северо-западном углу часовня (кузница). Пройдите налево от двери, через которую вошли. Подойдите к следующей двери, выйдите через нее, нажмите кнопку в комнате, чтобы открыть еще одну дверь. Эта кнопка находится в нижнем левом углу. Вернитесь в главную комнату, где начинался уровень. Дверь прямо внизу лестницы теперь открыта, и через нее можно выйти. В юго-западном углу комнаты находится сундук. Чтобы продвинуться дальше по этому уровню, нужно подойти к кнопке в комнате, которая находится в верхнем правом углу. Пройдя через дверь возле кнопки, подойдете к сундуку. Рядом отверстие, из которого вылезают чудища. Снова вернитесь в главную комнату, пройдите через дверь в нижнюю левую половину комнаты. Кнопка спрятана за маленькой баррикадой, которую несложно обойти. Нажав кнопку, вернитесь в главную комнату и пройдите через дверь в верхнем правом углу. Встретите орков и гоблина-барабанщика, которого нужно прикончить немедленно. В этой комнате находится последня кнопка на уровне и еще одна часовня. Вернитесь в главную комнату, пройдите через последнюю дверь в северо-западном углу, тут же сверните направо. Если чуть дальше подниметесь наверх, то встретите кучу врагов и сундук. Если же не хотите этого, то сверните налево, поднимайтесь по ступенькам, продолжите дальше налево, пока не увидите лестницу, ведущую вниз. Спустившись по ней, завершите уровень.

— Уровень 7: Moria — Dwarrowdelf.

Помещение знакомое, вы видели его в видеосцене. Если пройдете направо и подниметесь дальше по ступенькам, увидите несколько лестниц, ведущих в часовню. Дверь на северо-западе от лестницы приведет вас в совершенно пустую комнату, где сможете разбить несколько кувшинов и ящиков. чтобы успешно заавершить этот уровень. Идите налево от "стартовой" лестницы; когда будет возможность, поднимитесь наверх, пока не подойдете к падающим камням. Просмотрев видеосцену, обнаружите, что дорога, ведущая на юг, открыта, пройдите к северо-восточному углу комнаты, затем спускайтесь вниз, пройдите через открытую дверь и тут же встретите монстра с двумя помощничками. Расправьтесь с ними, спускайтесь вниз, сверните налево, когда будет такая возможность, и двигайтесь вниз по длинному проходу. Затем поднимайтесь наверх, встретите Гендольфа и остальных своих товарищей. После корот-

кой беседы уровень завершится.

— Уровень 8: Moria — Great Hall.

Уровень довольно сложный, а потому целесообразно привести небольшую схему.

Great Hall.

Примечание. Чтобы легче разобраться в этой карте, представьте себе, что игровой мир плоский.

Условные обозначения:

1 – Starting Location

S – Stairs (Лестница). (стартовая позиция).

H – Hero Creature (монстр).

2 – Trapdoor

s – Shrine (часовня) (крышка люка).

L – Lever Switch (рычаг-выключатель).

C – Chest (сундук).

D – Door (дверь)

Итак, вы стартуете перед закрытой дверью и для того, чтобы отправиться дальше, необходимо активировать два выключателя, но один из них не появится до тех пор, пока не активируете другой. Так что вначале отправляйтесь направо, приканчите по пути всех врагов. Если следуете согласно карте, то найдите и дерните рычаг, таким образом активируете выключатель. Вернитесь к стартовой позиции. Теперь отправляйтесь налево и обнаружите еще один выключатель в комнате. Снова вернитесь в начальную позицию и теперь можете спуститься вниз по лестнице прямо

```
                   Northwest
                   (северо-запад)
                        I
          Southwest —  O —  Northeast
          (юго-запад)   I     (северо-восток)
                   Southeast
                   (юго-восток)
```

Первый этаж.

```
**********************************************************
*...................______1_______.......................*
*................../              \......................*
*................/  ____     ____  \.....................*
*............../   |    | S |    |  \._____..............*
*............/__   |             |   |    L|.............*
*...........|   |  |             |   |     |.............*
*...........|   D  |             |   D     |.............*
*...........|   |  |    H   H    |   |_____|.............*
*...........|__L|_C|___       ___|_____|.................*
*......................|  S  |_..........................*
*............-----------       |___......................*
*.........../   _______        |  s|.....................*
*..........|_T_|     __|       |   |.....................*
*...................|    H     |   |.....................*
*...................|  S    H  S   |.....................*
*...................|__        |   |.....................*
*......................|_______|___|.....................*
**********************************************************
```

перед собой и окажетесь в огромной комнате с несколькими колоннами, многочисленными врагами и контейнерами, которые можно разбить. Два монстра также находятся в этой зоне, их нужно просто прикончить. Подвигайтесь в том же направлении, спуститесь по лестнице. Попадете в комнату, где еще два таких же монстра и две лестницы. Одна слева, на нее не обращайте внимания, а другая, более узкая, ведет наверх в часовню. Для того, чтобы отправиться дальше, нужно пройти по дорожке между двумя лестницами к открытой дверце люка, через который спуститесь на нужный этаж, где просто продвигайтесь направо и, в конце концов, доберетесь до выхода.

— Уровень 9: Moria — Balin`s Tomb.

Теперь готовьтесь к схватке с боссом. Как только начнется этот уровень, сразу поднимайтесь наверх, воспользуйтесь красным прудом, чтобы восстановить здоровье, снова поднимайтесь наверх, затем сверните налево, пока не увидите своих товарищей возле открытой могилы. Просмотрите видеосцену и тут же сверху, в сопровождении нескольких монстров, появится пещерный тролль. А вот когда разделаетесь в ним, пройдите наверх в дверь, из которой он выскочил, и продолжите подъем, пока не закончится уровень.

— Уровень 10: Moria — Flight.

Уровень один из самых простых. Как только уничтожите нескольких врагов буквально в самом начале, поднимайтесь наверх до тех пор, пока не увидите своих друзей. После окончания видеосцены, если хотите, можете перебить врагов или просто покинуть уровень, отправившись к выходу на северо-запад.

— Уровень 11: Moria — Khazad-dum.

Большая часть уровня достаточно проста. Со старта продвигайтесь в единственном направлении, которое возможно; спуститесь по лестницам, далее налево, выйдите на узенький мостик, просмотрите видеосцену с участием Гендольфа, который захочет перейти через мост. Когда видеосцена закончится, идите налево, просмотрите еще одну видеосцену, в которой сможете понаблюдать, как Гендольф входит в Balrog. Мост разрушится, и вам нужно будет отправиться дальше налево, пройдите через отверстие в стене, подняться по лестнице и таким образом завершить уровень.

— Уровень 12: East Mountains — Gate.

Как только начнется уровень, просмотрите видеосцену и увидите гибель Гендольфа. Событие крайне неприятное. Когда сможете, сверните налево, обойдите дерево справа, спуститесь дальше вниз, сверните налево и увидите часовню (кузницу). Пройдя мимо нее, спускайтесь дальше, сверните направо, затем снова вниз, снова направо и идите в этом направлении до конца. Уровень очень прямолинейный.

— Уровень 13: East Mountains — Rolling Hills.

Продвигайтесь на юго-восток от стартовой позиции, пока не увидите стену. Пройдите направо, идите вдоль стены достаточно долго, пока не дойдете до места, где она соприкасается с небольшим хребтом. Спу-

скайтесь вниз до конца стены, подойдите к следующей стенке, пройдите вдоль нее налево до тех пор, пока не появится возможнсть спуститься вниз. Сверните направо, продвигайтесь вдоль этой же самой стены, дойдите до конца и обнаружите "белый" пруд и сундук. На самом деле они особой роли не играют. Вне зависимости от того, что вы сделаете, уровень завершен.

— Уровень 14: East Mountains — Dimril Dale.

Сразу же поднимайтесь наверх, пройдите мимо дерева, растущего на берегу большого пруда. Вокруг него летают бабочки. Спускайтесь вдоль стены справа от этого дерева, обойдите вокруг него и начинайте подниматься наверх. Можно, конечно, пройти мимо этой стены и добраться до часовни, расположенной в северо-восточном углу этого уровня, но это займет слишком много времени. Однако, если вы решите отправиться в часовню, то можете запросто добраться до выхода, просто спускаясь вниз. А если не хотите идти к часовне, то предстоит довольно длинный путь к финальной стадии уровня. От стены возле дерева, снаружи от правой стены, вам нужно подниматься наверх, пока не доберетсь до очередной стенки, там свернуть налево, пройти вдоль стены. В какой-то момент придется подняться наверх, маневрировать между больших обломков, добраться до следующей стены, там свернуть направо, проследовать по обломкам до тех пор, пока не упретесь в тупик. Оттуда спуститесьь вниз, где возможно получите кое-какое задание, а если хотите, отправляйтсь на юго-восток. Затем спуститесь вниз и доберетесь до выхода, находящего в северо-восточном углу.

Примечание. В центре уровня увидите эльфа. Если подойдете к нему, то узнаете, что огромный орк напал на путешественников, отнял у них деньги, все имущество, в том числе и какую-то странную карту (артифакт), и если вы сумеете отнять у него сокровище, том можете оставить его себе. После этой короткой беседы тут же появятся два здоровенных орка, охраняющих сундук. Если вы еще не обнаружили карту Бильбо, то когда прикочните этих тварей, один из них обронит нужный артикфакт.

— Уровень 15: East Mountains — West Woods.

Как только начнется уровень, спускайтесь вниз, подойдите к нижний границе уровня. Здесь сверните направо, поднимайтесь наверх, когда будет такая возможность, и окажетесь возле синего пруда. Пройдите в северо-западный угол этой зоны, поднимитесь наверх через расселину, далее сразу же сверните направо (если не хотите добраться до белого пруда, находящегося точно на севере). Когда пройдете через заросший травой проход между горными хребтами, из земли могут выскочить острые шипы, неизбежно получите повреждения, если не успеете увернуться. Продолжайте двигаться на юго-восток, пока не увидите эльфа,

стоящего на опушке леса. Чуть выше находится красный пруд, так что вы можете отправиться туда, поправить здоровье и поговорить с эльфом. Вначале эльф прикажет вам остановится, но затем пропустит после того, как скажете ему кто вы такой.

— Уровень 16: Lothlorien — Lothlorien.

Врагов нет, только несколько мешков, в которых можно найти кое-что полезное. Часовня находится прямо на севере от стартовой точки. Справа Гимли и Леголас. Встретите, кстати, и лесную леди. Перейдите по Серебряному мосту, встретите Boromir. Обсудите с ним, как пользоваться кольцом, и на этом уровень завершится.

— Уровень 17: Amon Hen — Nen Hithoel.

В начале произойдет короткий разговор между Леголасом, Гимли и Арагорном. Они не понимают, куда отправились Фродо и Бороми.

Если пройдете со старта прямо вниз, то окажетесь возле красного пруда и сможете восстановить здоровье. Будьте внимательны, вы ни в коем случае не должны покинуть эту зону, иначе уровень коррупции повысится. Идите налево прямо со старта, пока не окажетесь на высоком участке каменной стены. Проследуйте по стене вниз, подойдите к узенькому мосту через небольшую речку, передите на другой берег, продвигайтесь дальше на юго-восток через расселину между двумя каменными стенками, пока не доберетесь до юго-восточного угла уровня. В самом углу обнаружите выход, если пройдете по небольшой, заросшей травой, дорожке.

— Уровень 18: Amon Hen — Parth Galen North.

Легче всего успешно завершить этот уровень, пройдя вдоль стенки в верхней части экрана напрямую в юго-восточный угол. Иногда, конечно, придется менять направление, делать небольшие обходные маневры, но стратегически сохраняйте это направление и успешно завершите уровень быстро, легко, без всяких проблем. Хотя, конечно, потеряете довольно много времени. Когда увидите человеческую статую, она как раз и находится возле выхода.

— Уровень 19: Amon Hen — Slopes.

Уровень чрезвычайно прямолинейный. Стартуйте в западной части уровня и нужно перебраться на правую сторону. Идите вправо, пока не доберетесь до большой стены из обломков и тут же спускайтесь вниз, пока не увидите пролом в стене. Проберитесь через него, сверните направо и идите до самого края уровня. Если спуститесь отсюда вниз, то попадете в часовню, где продаются очки skill points. Можно сделать ценное приобретение. А на самом деле для того, чтобы закончить уровень без проблем, просто поднимайтесь наверх и, когда окажетесь в возвышенной зоне, увидите ступеньки, ведущие наверх. Поднимитесь по ним, поговорите с Фродо, который тут же удерет, а затем ваша главная задача — вернуться обратно тем же путем, что и пришли. Так что спускайтесь по лестнице, сверните налево, пока не подойдете к огромной стене из обломков. Проследуйте вдоль нее вниз, пока не увидите пролом; пройдите налево

через него, далее на северо-запад, пока не доберетесь до точки, где начинается уровень. А здесь будет и выход.

— Уровень 20: Amon Hen — Parth Galen North (раунд 2).

На этом уровне можно воспользоваться той же самой стратегией: вначале пройти через уровень в одну сторону, ну а затем по своим же следам вернуться обратно. Так что вернитесь, вначале идите вдоль стены, которую увидите буквально в самом начале уровня; продвигайтесь по ней вне зависимости от возникающих препятствий, будь то вода, обломки и т.д. В какой-то момент нужно подняться наверх, затем свернуть налево. Стена приведет вас точно к концу уровня, ну а затем нужно по своим же следам вернуться обратно.

— Уровень 21: Amon Hen — Nen Hithoel (раунд 2).

Здесь предстоит схватка с боссом, как и в кино. Чтобы завершить этот уровень, со старта отправляйтесь на северо-запад. Пройдите через расселину между двумя стенками и окажетесь возле моста, но прежде, чем перебираться через него, восстановите здоровье и все остальные показатели, чтобы достойно встретить врага. Перейдя через мост, готовьтесь к схватке с капитаном Лутцем. Одержав победу, постарайтесь как можно быстрее задержать удирающего Боромира у западной границы уровня. Если сомневаетесь, что найдете его точное месторасположение, выждите несколько секунд, и появится на экране стрелочка направления. Как только найдете его, тут же прибежит Гимли, Боромир перед смертью расскажет кое-что важное, а затем скончается. После этого сообщите Леголасу и Гимли, что отпустили Фродо, а сами намереваетесь поохотиться на коров в Рохан.

— Уровень 22: Rohan — Eastemnet North.

Поздравляем, теперь вам предстоит замечательное развлечение — уничтожать орков в земле Рохан. Спускайтесь вниз со старта, пройдите мимо Гимли, хотя он в это время может сражаться с каким-нибудь монстром, и вы его не увидите. Прикончите орка, если встретите на пути, спускайтесь вниз до конца этого уровня. Далее налево, подойдите к синему пруду возле реки, воспользуйтесь этим случаем, если это необходимо. Так или иначе, продвигайтесь по реке вверх против течения, пока не увидите мост. Можно перейти по мосту или же пройти на север-восток к красному пруду, который находится в этом направлении. В любом случае через мост надо будет перейти, а затем продвигайтесь на юго-запад.

Придерживайтесь этого направления, пока не увидите проход между двумя огромными скалами. Поднимитесь в этот проход и по пути наверх увидите сундук. Загляните в него, любопытство в данном случае полезно. Ну а затем покиньте уровень, выход в северо-западном углу.

— Уровень 23: Rohan — Plains.

В начале уровня продвигайтесь наверх, там находитися белый пруд. Воспользуйтесь им, а затем отправляйтесь налево. Пройдите через узкий коридор, далее поднимитесь наверх. Если решите отправиться вверх сразу же в самом начале уровня, то наткнетесь на стенку. Проследуйте

по ней направо, пройдите в проход между двумя большими скалами, а дальше наверх. Здесь у вас две возможности: пройти на северо-запад и сразу добраться до выхода в северо-западном углу или же пройти окружным путем, поднявшись наверх до упора, затем свернув налево. Этот путь заметно длинее.

На короткой дороге встретите нескольких воронов. Перебить их всех очень трудно, а значит уровень вашей коррупции заметно повысится, и врагов убивать станет труднее. Но выбор за вами.

— Уровень 24: Rohan — East Wall.

В начале уровня поднимайтесь наверх, а когда подойдете к стене, сверните направо, продвигайтесь вдоль нее, пока не подойдете к скалам и обломкам. Здесь сверните на северо-восток, встретите Гимли и Леголаса, но как только подойдете к ним, они почему-то тут же бросятся наутек. Следуйте вслед на ними, и если сумеете приблизиться, то произойдет небольшой разговор. Затем товарищи покинут вас, но ближе к концу уровня вы снова их встретите, когда они помогут вам сражаться с орками.

Просмотрев видеосцену, идите на северо-запад, пока не подойдете к стене из обломков, идущей по диагонали. Пройдите налево вдоль нее. Затем, когда будет возможность, поднимитесь наверх; сверните направо, когда упретесь в стенку. Если пройдете наверх и свернете налево, то сразу доберетесь до конца уровня, а если подниметесь наверх и пройдете направо, то подойдете к часовне. Выход с уровня находится в северо-западном углу.

— Уровень 25: Fangorn — Copse.

После короткой видеосцены окажетесь на гравийной дорожке, ведущей на северо-запад. Поднимайтесь по ней наверх, просмотрите видеосцену, расправьтесь с орками, пройдите налево к небольшой речке. Если хотите воспользоваться белым прудом и заглянуть в сундук, тогда спускайтесь вниз по течению реки, пока не увидите небольшую дорожку, выложенную галькой. Перейдите через реку, сверните налево, откройте сундук, а чуть выше него как раз и находится белый пруд. Воспользуйтесь им, если хотите, иначе зачем вам туда ходить? Затем покиньте эту зону, перейдите на противоположную сторону реки, поднимайтесь вверх против течения, пока не подойдете еще к одной дорожке, ведущей на другую сторону реки. Перейдя на противоположный берег, сверните налево. Если пройдете направо, то обнаружите еще один белый пруд. Воспользовавшись им, продолжите путь наверх и доберетесь еще до одного моста через реку. Снова перейдите на противоположную сторону, пройдите по каменистой дорожке до самого конца, поднимайтесь наверх и на выход.

— Уровень 26: Fangorn — Watery Glades.

В начале уровня окажетесь на грунтовой дорожке, идите по ней, пока не подойдете к реке, перейдите на ту сторону и встретите тролля, соперник это очень опасный. Немедленно воспользуйтесь красным бассейном, здоровье должно быть в полном порядке. Если проследуете вдоль берега реки, то обнаружите два сундука, а далее можно подняться наверх или

свернуть налево, чтобы сразу отправиться на выход с уровня.

— Уровень 27: Fangorn — Step.

Первм делом отправляйтесь на северо-запад, будьте осторожны и внимательны, поскольку целая стая воронов поджидает вас, а если кому-нибудь из них удастся ускользнуть, то уровень коррупции заметно повысится, и трудно будет успешно завершить уровень. Продвигайтесь дальше на северо-запад, пока не доберетесь до грунтовой дорожки; поднимайтесь по ней вверх до самого конца, дале сверните направо и продвигайтесь в этом направлении до грунтовой зоны. Здесь поднимитесь наверх, сверните налево при первой возможности и двигайтесь в этом направлении до выложенной камненм дорожки. Проследуйте по ней к выходу с уровня.

— Уровень 28: Fangorn — Derndingle.

Сразу же поднимайтесь наверх. Сбоку увидите сражающегося Леголаса, но помощи от него практически никакой. Если хотите, продвигайтесь вдоль берега реки, но не слишком далеко, поскольку упретесь в блок. Обойдите вокруг него и прежде, чем река начнет сворачивать влево, поднимайтесь наверх, зайдите в небольшой проход, проследуйте по нему и, когда окажетесь по ту сторону преграды, спускайтесь вниз на сколько возможно, сверните налево и подойдите к реке, Здесь обнаружите сундук, откройте его, продвигайтесь наверх, подойдите к кузнице и используйте ее, если есть необходимость. Продолжите подъем вверх, пройдите между двумя стенами, дальше по дорожкам, доберетесь до выхода, находящегося в верхней части уровня.

— Уровень 29: Fangorn — Fabgorn Troll.

Теперь вам предстоит расправиться с опасным троллем. Противник опасный, и возможно, победить его с первой попытки не удастся, так что постарайтесь добыть самые лучшие предметы и оружие, набрать побольше опытных очков. На этом уровне увидите многочисленные бочки. В них обнаружите пищу. Она вам пригодится, поскольку сражаться придется сразу с двумя монстрами. В северо-восточном углу красный пруд. Воспользуйтесь им, если понадобится, а после победы над боссом отыщите выход в верхней части уровня.

— Уровень 30: Fangorn — Rise.

Очень легкий уровень, практически весь состоит из видеосцены, которая начнется буквально с самого начала, а после ее окончания походите вокруг Правда, кроме красного пруда и нескольких ящиков ничего не обнаружите. Однако учтите, что на этом уровне есть очень важный артифакт, где его найти вы уже знаете. Это мы обсуждали в начале уровня, ну а добыв его, пройдите налево и на выход.

— Уровень 31: Edoras — Meduseld.

После нескольких видеосцен, разбейте бочки, пройдите на юго-восток к выходу. На самом деле, уровень не так прост, но трудностей не представляет.

— Уровень 32: Gap of Rohan — West River.

В начале уровня просмотрите

видеосцену. По ее окончании налево не ходите, там целая куча воронов пожирает дохлую лошадь. Встреча с ними только попортит вам здоровье. Продвигайтесь направо до упора, поднимайтесь наверх, подойдите к стене, сверните налево, идите вдоль стенки, пока не увидите расселину, через которую сможете подняться наверх. Подойдите к двум бочкам, увидите бабочку, летающую вокруг них. Далее можно налево, а можно направо. Если пойдете налево, то доберетесь до реки. Дальше поднимайтесь вдоль берега к красному пруду, используйте его и сверните направо. Далее наверх и к выходу с уровня, а если решите свернуть направо от летающей бабочки, то этот путь заметно короче. Пройдите до упора, а затем поднимайтесь наверх, и выход будет перед вами.

— Уровень 33: Gap of Rohan — South River.

В начале уровня поднимайтесь наверх, продвигайтесь по дорожке, будьте осторожны и внимательны, обязательно встретите нескольких воронов, пожирающих дохлую лошадь. Откуда эти лошади непонятно. Может быть эпидемия? Перебейте как можно больше этих мерзких птиц. Лучше, конечно, уничтожить всех, и если точно проследуете по дорожке, то попадете на мост и перейдете через небольшой поток. Идите дальше по дороге до самого конца, поднимитесь наверх через расселину, сверните направо, когда войдете в следующую зону, и увидите трех воронов на скале. Метните в них несколько раз свой меч, постарайтесь перебить этих трупоедов; пройдите в проход в скале. Идите на юго-восток, затем сверните направо, подойдите к реке, поднимайтесь наверх вдоль берега к красному пруду, спуститесь вниз, сверните налево от пруда, пока не увидите дорожку, ведущую наверх. Пройдя по ней, обнаружите два сундука слева от дороги. Откройте их, возьмите что там лежит и далее по дорожке на выход.

— Уровень 34: Gap of Rohan — North Road.

Уровень простой. С самого начала следуйте по дорожке. Пройдите через две ограды и двигайтесь дальше, пока не упретесь в блок. На самом деле препятствие несложное. Три зеленых растения можно уничтожить двумя ударами меча каждое. Если пройдете налево до того, как подойдете к этим трем растениям, а затем подниметесь наверх, то обнаружите красный пруд. Продвигайтесь дальше вверх по дорожке до конца, если нет необходимости заглянуть в часовню. В этом случае идите в северо-восточный угол этой зоны, там и найдете часовню. Иначе сразу на выход.

— Уровень 35: Gap of Rohan — Vale.

Поднимайтесь по дорожке вверх, подойдите к развилке. Если хотите пройти в часовню-кузницу, которая находится в северо-западном углу этого уровня, тогда идите по левой дорожке до самого конца, затем поднимайтесь наверх и окажетесь перед кузницей. Ну а в противном случае, сверните на правую дорожку, подойдите к следующей развилке. К сожалению, обе эти дорожки ведут в тупики. Вначале пройдите по левой дорожке, пока не доберетесь до перекрывающего дорогу дерева, подни-

митесь наверх, затем направо, и если продолжите двигаться в этом направлении, то окажетесь по другую сторону баррикады, перекрывающей дорогу. Поднимитесь наверх, и уровень завершен.

— Уровень 36: Helm`s Deep — Hornsberg.

Продвигайтесь по более темной каменистой дорожке на северо-запад, подойдите к мосту с двумя охранниками. Начнется видеосцена, после завершения которой пройдите по направлению к зданию, перейдите через мост и встретите Леголаса и Гимли. Вслед за ними войдите в дом.

— Уровень 37: Helm`s Deep — Battlements.

В начале уровня просмотрите видеосцену и приготовьтесь к довольно трудному испытанию. Придется ходить назад и вперед вдоль стены, уничтожая все лестницы. Причем некоторые из них появятся только после того, как уничтожите какую-то другую лестницу. Не настраивайте себя на оптимистический лад. Лучше всего перемещаться вдоль стены, уничтожая врагов и лестницы, которые попадутся на вашем пути. Остерегайтесь взрывов, ваш персонаж может получить очень серьезные повреждения. Когда собьете вниз все лестницы, начнется еще одна видеосцена, по окончании которой пройдите по небольшой лестнице у дальней правой стены.

— Уровень 38: Helm`s Deep — Breach.

Уровень начинается, а вы на той же лестнице, на которой завершили предыдущий уровень. Спуститесь по ступенькам и тут же встретите красного монстра. Уничтожив его, спускайтесь вниз, просмотрите видеосцену, и тут же враги начнут появляться один за другим через здоровенный пролом. Перебить нужно всех, а это трудно, поскольку враги будут атаковать, появившись и из других зон. Старайтесь держаться подальше от пролома, тогда очень вероятно, что врагов будет поменьше. Ни в коем случае не пытайтесь войти в этот пролом, в результате произойдет взрыв, и тут уж про здоровье придется забыть. Когда из этого пролома перестанут вылезать враги, сверните налево, встретите Лаговаса. После видеосцены сможете покинуть уровень. Выход находится у западной границы уровня.

— Уровень 39: Helm`s Deep — Gorge.

Первым делом отправляйтесь налево, пройдите лестницу. Хотя может быть и целесообразно подняться наверх, и хотя сразу к концу уровня это не приведет. А вот в комнате наверху обнаружите кучу врагов, коекого их своих друзей, часовню, сундуки и контейнеры, которые можно разбить. Соберите в комнате все необходимое, перебейте врагов, а затем спуститесь вниз по лестнице. Если отправитесь наверх, то попадете в широкую зону, где обнаружите белый пруд. Лучше всего от лестницы свернуть налево, подойти к реке, и если спуститесь вниз, то увидите дорожку, по которой нужно перебраться на противоположную сторону. Если хотите, то можете сразу отправиться на следующий уровень, проследовав вдоль берега реки к выходу. Однако, можно свернуть налево от реки и тогда обнаружите красный бассейн в возвышенной зоне,

где сможете поправить здоровье.

— Уровень 40: Helm`s Deep — Valley.

Идите налево, встретите трех монстров. С тремя сражаться довольно сложно, но вы безусловно справитесь, так что перейдите через реку, если здоровье в порядке, ну а в противном случае продолжайте двигаться налево, через реку не переходите, подойдите к красному пруду, поправьте здоровье, ну а затем уже возвращайтесь обратно, перейдите на другой берег и по пути на маленьком островке в центре реки прикончите трех ворон. На другом берегу сверните налево и выход с уровня очень напоминает вход в пещеру.

— Уровень 41: Helm`s Deep — Glittering Caves.

Итак, вы оказались в пещерах Glittering. Спускаайтесь вниз, далее направо, подойдите к мосту, перейдите на другую сторону, сверните на юго-запад, подойдите к следующему мосту, перейдите по нему и увидите три дороги. Одна ведет на юго-запад, вторая на северо-восток и третья на юго-восток. Идя по юго-западной дороге, обнаружите белый пруд, грех им не воспользоваться. Северовосточная дорога приведет точно в тупик. Здесь ничего интересного, правда, встретите нескольких врагов, а значит для того, чтобы успешно завершить уровень, надо пройти по юго-восточной дороге. Идите по ней, пока не увидите две стены, стоящие рядом друг с другом. Перед второй стенкой обнаружите кузницу-часовню. Воспользуйтесь ею, ну а в противном случае спускайтесь вниз, пройдите мимо стены, идите на юго-запад до следующей стены, там сверните на запад и встретите Эовин.

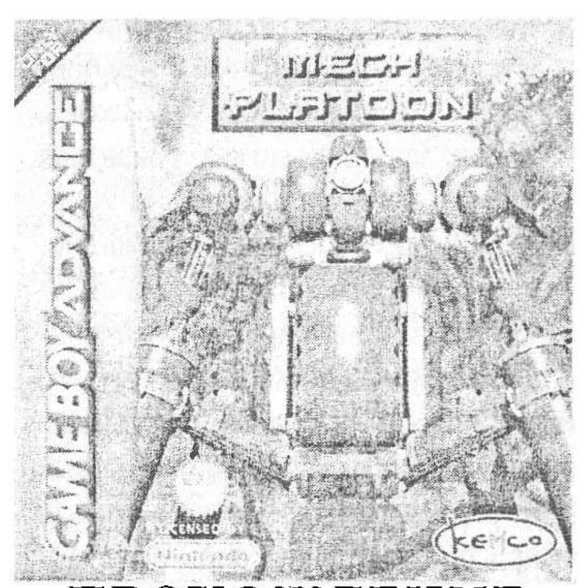
— Уровень 42: Helm`s Deep — Hornsberg (раунд 2).

В зависимости от того, насколько ловко вы научились уничтожать монстров, уровень может оказаться и легким и очень сложным. На уровне очень много специальных машин, каждую из которых охраняют два таких монстра, и вам предстоит вначале расправиться с ними, а затем уже ликвидировать эти машины. Однако уровень хорош тем, что здесь найдете отличное оружие и заработаете много опытных очков, ведь предстоит ликвидировать целую кучу довольно опасных врагов. Если возникнут проблемы и не сможете обнаружить сразу все машины, прочешите территорию очень тщательно. Она небольшая, тем не менее, с первого раза вряд ли их все удастся обнаружить. На самом деле таких машин всего шесть, и как только всех их уничтожите, возвращайтесь к месту старта, где обнаружите короля Рохана, Гендальфа, Лаголаса и Гимли, а далее просмотрите концовку, в которой увидите несколько очень симпатичных сцен из второго фильма. Запомните игру, насладитесь замечательной музыкой из фильма.

Примечание.

А теперь вам уже совершенно самостоятельно предстоит заавершить игру еще четыре раза, играя за Леголаса, Фродо, Гендольфа и Эовина.

MECH PLATOON



ПРОХОЖДЕНИЕ.

* *Тренировочная миссия.*

Игра начинается на планете Tenzan. Вы должны завершить тренировочные миссии, и сделать это нужно один раз, когда впервые начинаете новую игру, а когда захотите сыграть в следующий раз, начнете уже непосредственно с игрового действия. Но если считаете, что потренировались плохо, и захотите вновь пройти тренировочные миссии после того как закончите их, то сделать это сможете с главного экрана, когда откроете тренировочную секцию, а это автоматически произойдет после того, как завершите свои тренировки. Мы не будем описывать тренировочные миссии, легко разберетесь самостоятельно. Когда закончите тренировочные миссии, вам предстоит выбрать, чью армию будете возглавлять. Варианта три: Leon, Trampler и Minos. Миссии проходят на трех различных планетах. В принципе, миссии на каждой планете абсолютно одинаковы вне зависимости от того, за кого вы играете. Различия только в планетах. Поэтому рассмотрим прохождение по одной из планет, а на других справитесь сами.

* *Planet Lichen.*

Итак, вы играете на планете Lichen, а значит можете возглавлять армию Minos или Leons, причем трамплеры будут соперниками. В принципе, задача не очень трудная.

— Миссия 1.

***Условия победы:** Уничтожить всех вражеских меков.*

***Условия поражения:** Вражеские подразделения доберутся до цели.*

Первым делом приготовьте дальнобойных меков, а затем откройте огонь по врагу, затем выведите на поле боя рабочих меков, чтобы захватить трофеи, т.е. детали цничтоженых врагов.

— Миссия 2.

***Условия победы:** Привести пять меков к цели.*

***Условия поражения:** Ни один из ваших меков не доберется до цели.*

Со старта продвигайтесь вверх к дальней левой границе экрана, уничтожьте врагов, затем поднимитесь наверх, двигайтесь вдоль верхней границы экрана, ликвидируйте очередные три мека (которых встретите по пути) одного за другим. Двигайтесь дальше по верху, пока не доберетесь до конца экрана, а затем спуститесь вниз в зону target.

— Миссия 3.

Условия победы: Уничтожить новый вражеский мек и забрать детали.

Условия поражения: Вражеские меки добираются до цели или союзническая база уничтожена.

Вначале враг вроде бы и не стремится добраться до цели, так что и вам горячиться на следует. Отправьте своих рабочих меков добывать ресурсы из шахты, постройте фабрику, отправьте несколько боевых меков с одним рабочим меком и потихоньку начинайте уничтожать врагов. Вначале займитесь теми, что находятся в нижней части экрана, а затем постепенно поднимайтесь наверх. Постройте побольше боевых меков, равно как и рабочих. Особо усердствовать не стоит, учитывайте реальную неоходимость. Учтите, что вам нужно собрать детали всех побежденных вами меков, так что нельзя допустить, чтобы кто-нибудь удрал с поля боя.

— Миссия 4.

Условия победы: Провести 10 союзнических меков до цели.

Условия поражения: Союзническая база уничтожена.

На старте целесообразно построить собственную базу и начать изготавливать рабочих меков. Затем постройте крепость (fort), поднимите свой технический уровень так, чтобы смогли построить лазерные башни; стройте самых мощных меков, чтобы сопровождать рабочих меков к цели и не бояться нападения противника. Как только уничтожите всех вражеских меков, тут же появится подкрепление. Учтите это, разрабатывая план. Итак, когда будете готовы, продвигайтесь вдоль нижней части экрана. Ни в коем случае нельзя отправить меков в бой одной большой группой. Они очень тупые и будут не только путаться друг у друга под ногами, наталкиваться друг на друга, но и могут сцепиться между собой. Вначале отправьте несколько боевых роботов, чтобы уничтожить первый вражеский отряд, а сразу же после этого отправьте рабочих роботов собрать детали. Тем временем боевых роботов направьте на уничтожение еще одного вражеского отряда, а заодно и фабрики. Рабочих роботов переправьте в левую часть экрана так, чтобы они направились прямо к цели. Учтите, что при этом необходимо будет от-

влечь внимание вражеских меков, находящихся между мостом и целью, иначе они засекут ваших рабоих лошадок и уничтожат их прежде, чем те доберутся до цели. Ну а после этого боевые и рабочие меки смогут добраться до цели без всяких проблем.

- Миссия 5.

Условия победы: собрать 500 Materialrock. Условия поражения: Союзническая база уничтожена или вы потеряли всех рабочих меков.

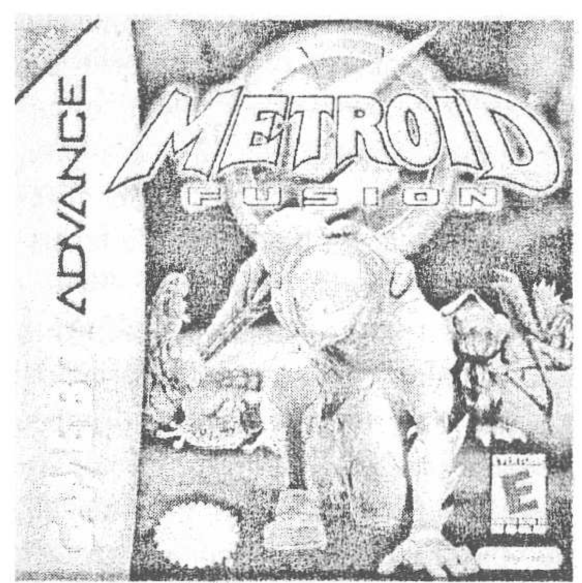
Вначале постройте фабрику, поднимите свой военный уровень как можно выше, а когда фабрика будет построена, отправьте рабочих меков добывать из шахты энергетический песок (energysand). Постройте на фабрике как можно больше боевых меков и, когда "энергетический песок" закончится, отправьте всех своих меков вниз к энергетическому кристаллу, постройте здесь склад и начинайте разработки месторождения. И тут враг отправит свой отряд, чтобы захватить вашу базу, а потому нужно заранее приготовиться к обороне. После того, как этот вражеский отряд уничтожите, постройте еще несколько боевых меков для того, чтобы отразить атаки монстров на ваших рабочих, добывающих "энергетический песок" Когда разберетесь со всеми делами, отправляйтесь к месторождению Material rock. Боевые роботы должны охранять территорию, а рабочие начать строить складское помещение, шахты и приступить к разработке месторождения. Вражеские меки досаждать вам пока не будут, ну а если появятся, уничтожьте их как можно быстрее, постарайтесь добыть в шахте как можно больше ресурсов. прежде чем прибудет подкрепление, и не связывайтесь с врагами без необходимости. Старайтесь добыть как можно больше material rock, причем в кратчайшее время.

— Миссия 6.

Условия победы: Уничтожить вражеских меков. Условия поражения: Союзническая база ликвидирована.

Не обращайте внимания на монстров. Они могут оказать вам помощь, поскольку помешают продвижению вражеских подразделений. Постройте базу, займитесь изготовлением боевых меков. Очень неплохо соорудить лазерные вышки, и как только поймете, что ваш эскадрон смертельных меков готов к бою, приступайте к атакующим действиям. Вначале отправляйтесь на остров в нижней части экрана и сметите с лица земли вражеских меков, далее продвигайтесь на восток и разберитесь с остальными. На здания не обращайте внимания. Уничтожайте меков и успешно завершите миссию.

METROID FUSION



* История.

В году 20X5 по космическому исчислению исследовательское судно Галактической Федерации обнаружило на планете SR388 неизвестный организм. Им оказался летающий Метроид, обладающий поразительной способностью мгновенно поглощать гигантские энергетические потоки. Настоящий энергетический паразит. Через некоторое время выдающаяся охотница на преступников Samus Aran, расправившись с несколькими космическими пиратами с планеты Zebes, повстречала главаря этих пиратов – биомеханическую женщину Mother Brain, с которой успешно расправилась в жестоком бою. За счет способности поглощать энергию, Метроиды предстаавляли собой очень большую опасность, а потому Самус Аран была отправлена на планету SR388, чтобы ликвидировать последних из них. Задание это трудное, поскольку предыдущая экспедиция была таинственным образом уничтожена.

В конце сражения на планете SR388 неожиданно, буквально перед глазами Самус, буквально "вылупился" очередной метроид, и в момент рождения в его глазах как бы отпечатался образ Самус и зафиксировался, как образ его матери. Самус забрала эту личинку Метроида, оказавшегося последним подобным существом во всем космическом пространстве, и доставила в Академию космических исследований для наблюдения и изучения. В результате исследования выснились разнообразные возможности использования технологий, основанных на механизмах действия метроидов. Причем уникальная возможность поглощения энергии могла быть ослаблена, и следовательно, могла послужить на пользу человечества. На некоторое время в галактике наступил мир, однако ненадолго, поскольку космические пираты неожиданно атаковали, захватили последнего Метроида и вместе с ним вернулись на планету Зебес (Zebes).

Естественно, Самус последовала за ними, поскольку ясно, что они намеревались использовать Метроида совсем не в мирных целях, а потому их нужно уничтожить, а последнего Метроида спасти. В финальной битве с Mother Brain Самус удается спасти Метроида. Однако, все оказывается не так просто...

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Введение.

Начальная сцена игры. Вы видите Самус вместе с несколькими сол-

датами, возвращающимися на планету SR388, т.е. туда, где происходило действие игры Метроид II. Дальше вы уже знаете, Самус была атакована паразитами, потеряла сознание, затем ее вылечили, используя вакцину, изготовленную из клеток Метроида, и теперь она направляется к билогическим космическим лабораториям Biologic Space Labs (B.S.L.). Когда она приплывает туда, корабельный компьютер, которого зовут Адам, будет снабжать ее соответствующей информациями, а также указывать очередные цели. Итак, начинается новая игра.

— *Main Deck.*

На старте вы узнаете, что в карантинном отсеке должен произойти взрыв. Необходмо выяснить в чем дело, так что немедленно продвигайтесь налево через пару комнат, пока не окажетесь в высоком помещении; прыгайте по карнизам, заберитесь наверх, пройдите в комнату налево, продвигайтесь дальше на запад, пока не подойдете к навигационной комнате (на карте она обозначена буквой N). Здесь ознакомитесь с первой целью.

Пройдите в следующую комнату (здесь заметно темнее), поднимитесь наверх, перейдите в открытую комнату, спуститесь вниз, пройдите налево в карантинный отсек и дальше продвигайтесь вперед. Убейте встреченного монстра двумя точными выстрелами, вернитесь в навигационную комнату, где получите дополнительную информацию о X-паразитах, а также узнаете новые цели.

Выйдите на восток из комнаты, поднимайтесь по карнизам, пока не доберетесь до обычной двери справа. Зеленые двери наверху пока открыть нельзя. Перейдите в следующую комнату, прикончите монстров, пройдите в комнату Save Room, запомните здесь игру и перейдите в следующую комнату. Прыжками заберитесь в следующую зону, пройдите направо в навигационную комнату, узнайте дополнительную информация, после чего отправляйтесь в комнату Data Room.

Выйдя из комнаты, перейдите в следующее помещение, прыгайте вверх по карнизам, пройдите через дверь в следующую комнату, поднимитесь на лифте, сверните налево, пройдите в соседнюю зону и дальше продвигайтесь налево в комнату Recharge Room, а затем в комнату Save Room. Запомните игру, затем возвращайтесь в большую комнату, прыжками поднимитесь по карнизам, попадете в навигационныю комнату, а затем в комнату Data Room. Возьмите данные о ракетах (Missile data), перейдите в навигационную комнату, чтобы получить дополнительную информацию, а выйдя из нее, спускайтесь обратно вниз, сверните налево и попадете в комнату Save Room. Запомните игру, возвращайтесь в большую комнату, снова прыгайте по карнизам, пока не доберетесь до стены. Выпустите ракету в панель, уничтожьте ее, прыгайте в образовавшееся отверстие и в соседней комнате встретите монстра, который перекроет вам путь. Уничтожьте его тремя ракетами, спускайтесь вниз через вертикальную шахту, проваливайтесь сквозь разрушающиеся полы, расстреливайте растресканные стены, чтобы проделать себе проход, а в самом низу обязательно до-

будьте первый Missile Tank (15). Продолжите спуск вниз; когда будет возможность, сверните налево в боковую комнату, расстреляйте слева платформы и обнаружите второй Missile Tank (20).

Пройдите направо через пару комнат, пока не окажетесь в освещенном помещении; прыгайте вверх по ступенькам, затем сверните направо, войдите в комнату Save Room, запомните игру и возвращайтесь обратно. На этот раз пройдите по нижней дорожке, пристрелите красного монстра, охраняющего дверь. Выпустите в него ракеты. В этот момент глаза должны быть открыты, а когда глаза вспыхивают, обязательно отпрыгните в сторону, чтобы увернуться от его лучевой атаки. Возьмите красного паразита, чтобы полностью восстановить здоровье; перейдите в следующую комнату, карабкайтесь, прыгайте вверх по карнизам, пока не не обнаружите еще один Energy Tank. Встаньте на самом краю ямы, выпустите в потолок две ракеты и обнаружите секретный проход. Через него попадете в комнату, где обнаружите еще один Energy Tank. Возвращайтесь в предыдущую комнату, прыгните через пролом в полу и повстречаете босса по имени Арахнус (Arachnus).

Хватайте большого Х-паразита слева после того, как завершите успешно сражение, чтобы приобрести способность Morth Ball. Теперь можете превратиться в шар, чем и следует воспользоваться, чтобы без проблем выбраться из этого помещения. В следующей темной комнате карабкайтесь по стенам, расстреливайте растресканные участки, отыскивайте проходы, используйте способность Morth Ball, чтобы пробираться в тесных проходах, а в конце, пройдя через пролом в стене, окажетесь в хорошо освещенной комнате. Пройдите налево, запрыгните вверх по двум карнизам и обнаружите еще одного монстра, стоящего на страже у дверей. Запустите в него три ракеты, войдите в комнату Recharge Room, подзарядитесь, выйдите из нее, спускайтесь вниз, сверните налево в комнату Save Room. Теперь продвигайтесь к вертикальной комнате. первым делом спуститесь вниз, затем налево к навигационной комнате и здесь узнаете, что вам предстоит сделать в следующей миссии (Sector 1). Перейдите в следующую комнату, поднимитесь наверх и обнаружите узкий проход справа, через который запросто проберетесь, используя способность Morth Ball. Войдите в комнату, возьмите Missile Tank (25), затем выйдите обратно, продвигайтесь в верхнюю зону, сверните налево, попадете в соседнюю комнату, далее еще раз налево. В форме шара прокатитесь через узкий тоннель. расстреляйте дверь, чтобы попасть в очередную комнату; спуститесь в холл к лифту, затем на нем вниз и обнаруите взрывчатку, заложенную в стене, и клона Самус. Так или иначе, спустившись вниз, сверните налево, пройдите в комнату, где находится первый лифт Elevator 1 Спускайтесь вниз и попадете на следующий уровень.

— Sector 1 (SRX).

Пройдите в навигационную комнату, где и начнется уровень. Здесь получите карту этой зоны, а также узнаете цель: очистить пять атмос-

ферных стабилизаторов этой зоны.

Пройдите через две следующие комнаты, сможете запомнить игру и подзярядиться, а когда попадете в первую "реальную" комнату этого сектора, спуститесь в нижнюю часть, пройдите на восток. В следующей комнате разберитесь с несколькими монстрами, уничтожьте еще одного, который охраняет барьер, запустив в него три ракеты. Перейдите в следующую комнату, проследуйте по дорожке и подойдете к летающему вентилятору, который как-то связан с паразитами. Выстрелите в проход, запустив туда три ракеты, и таким образом "очистите" первый стабилизатор. Перейдите направо в следующую комнату, проследуйте по дорожке, уничтожайте встреченных врагов и прежде, чем доберетесь до верхнего карниза, свернитесь в шар, закатитесь в секретный тоннель, найдете там еще один Energy Tank. Возвращайтесь обратно, перейдите направо в следующую комнату, прыгните на ту сторону и попадете в комнату как раз напротив. Поднимайтесь наверх, пробивайте ракетами отверстие в полу и стенах, чтобы создавать себе проходы, и когда доберетесь до следующего стабилизатора, встаньте под ним, выпустите вверх три ракеты и таким образом его очистите. Покиньте комнату, прыгайте вниз по карнизам и, когда окажетесь на дне, сверните вправо. Продвигайтесь дальше к комнате Save Room, запомните игру. Обратите внимание на трещину в стене, выпустите ракеты и обнаружите секретный проход. Прыгните, в воздухе свернитесь в шар и упадете точно в проход, прокатившись через который, окажетесь в секретной комнате. Выполните прыжок от стены, чтобы оказаться в верхней зоне, возьмите здесь Missile Tank (30), возвращайтесь обратно к "вертикальной" комнате возле комнаты Save Room, а оттуда пройдите через дверь прямо перед собой, окажетесь в следующей высокой комнате, поднимайтесь по карнизам, войдите в первую комнату налево, здесь сверните налево, обстреляйте ракетами бронированных врагов, а в следующей зоне перейдите в комнату прямо напротив. Здесь вообще особенно делать нечего. Зато можете подпрыгнуть и уцепиться за потолок, таким образом перебраться через яму и добраться до очередного Missile Tank (35). Сюда вы еще вернетесь. Найдете здесь подходящие предметы, а пока покиньте помещение, прыгайте вниз по канизам, уворачивайтесь от врагов, если хотите, а можете расстрелять их ракетами. Когда окажетесь в самом низу, перейдите в восточную комнату и продолжите путь к большой комнате. Держитесь все время правой стороны комнаты, карабкайтесь на стены, расстреляйте очередной стабилизатор, чтобы очистить его. Осталось еще два. Так что прыгайте вниз, расправьтесь с врагами, перейдите в следующую комнату, прикончите ракетами бронированного монстра, продвигайтесь к следующей большой комнате, прыгайте с карниза на карниз, пока не доберетесь до верхней зоны. Сверните направо, уцепитесь за потолок, выстрелите в следующий стабилизатор. Трех ракет будет достаточно, стобы очистить его. Возвращайтесь

обратно налево, войдите в верхнюю дверь слева и в этой комнате возьмите Missile Tank (40).

Покинув эту комнату, спускайтесь вниз, сверните направо, продвигайтесь по нижней части комнаты, пока не окажетесь в соседнем помещении. Здесь поднимайтесь наверх, уничтожая "настенных" врагов ракетами; затем пройдите в комнату налево, расстреляйте светильник на потолке, чтобы открыть ворота. Пройдя в следующую комнату, раберитесь с врагами, свисающими с потолка и стен, затем прыгайте на потолок, продвигайтесь до конца налево, выстрелите в стену, чтобы проделать проход; прыгайте в него, в форме шара перекатитесь в следующую комнату, прыгайте вниз через разрушающиеся полы, затем прокатитесь под стеной, пройдите в комнату слева и двигайтесь дальше. Следующая комната Save Room.

Запомнив игру, выйдите из комнаты, поднимайтесь вверх и, когда подойдете к стражу ворот, выпустите ракету прямо ему в глаза, когда они будут открыты (когда они вспыхивают, уворачивайтесь, прыгайте в сторону, чтобы избежать лучевой атаки). Трех ракет точно в глаза будет достаточно. Восстановите здоровье с помощью красного паразита, пройдите в комнату, далее налево к статуе Chozo; расстреляйте орб, который находится в руках статуи, но будьте осторожны, поскольку статуя трансформируется в плавающего монстра, имеющего форму шипастого орба. Уворачивайтесь от него, чтобы не получить повреждений; атакуйте ракетами в глаза, когда будет такая возможность; уворачивайтесь от лучевых атак. Четырех точных залпов будет достаточно, и когда с орбом будет покончено (а это следующий босс), приобретете способность Charge Beam у гигантского паразита. Теперь, когда вы обладаете этим новым мощным оружием, прыгайте вверх по карнизам, пройдите через верхнюю дверь, пройдете в новую комнату, выстрелите в потолок, прыжком заберитесь в верхнюю зону, уцепитесь за потолок, выпустите ракету в левую стену, чтобы обнаружить отверстие; выпустите еще несколько ракет, чтобы слделать его достаточно большим, и в форме шара перекатитесь в соседнюю комнату. Расправьтесь с монстрами, возьмите внизу Misile Tank (45), покиньте комнату, перейдите направо в следующую, продвигайтесь по дорожке направо, спуститесь вниз, прокатитесь под стеной налево, прыгайте на верхний крниз, расстреляйте правую стену, чтобы пробить проход, и затем очистите последний стабилизатор. Как всегда, трех ракет хватит.

Теперь, когда вы выполнили цель, спускайтесь вниз, прокатитесь под стеной направо в следующую комнату, выстрелите в светильник, чтобы открыть ворота; перейдите в соседне помещение, продвигайтесь наверх, следуйте по карте. Нужно вернуться в навигационную комнату. Обязательно воспользуйтесь комнатой подзарядки, а также пунктом отгрузки в соответствующей комнате. Это очень важно. Когда окажетесь в навигационной комнате, получите установку на следующую миссию. Выйдите из комнаты, поднимитесь на лифте на главную палубу.

— *Main Deck.*

Вы снова на главной палубе пройдите направо через двери, подойдите к лифту, на котором спуститесь вниз на следующий уровень.

— *Sector 2 (TRO).*

Первым делом пройдите в навигационную комнату, чтобы получить задание. Получите информацию о SA-X. Необходимо добраться до бомб, но первым делом отыщите комнату Security, поскольку необходимо открыть "люки" первого уровня.

Пройдите через комнаты подзарядки и с пунктом отгрузки и в первой комнате уровня спуститесь по дорожкам в самый низ, расстреляйте пол, сверните направо, поднимитесь на противоположную сторону комнаты, пройдите направо в следующую комнату наверху, бегите через нее, ликвидируйте парочку красных монстров. В следующем помещении поднимайтесь наверх, перейдите в комнату слева, спрыгните в помещение Security Room, активируйте люки первого уровня и теперь сможете открыть синие двери, которые видели раньше. Пройдите направо через синюю дверь, выйдите из комнаты, возвращайтесь обратно по своими следам к комнате Data Room (она обозначена на карте). Ваша задача в этой миссии добыть информацию Bomb Data. Возвращайтесь в первую комнату этого уровня, спуститесь вниз, перейдите налево в соседнее помещение, если хотите, разделайтесь с красными монстрами, а можно просто пройти в следующую комнату. Немедленно приготовьтесь прицелиться вверх, чтобы расстрелять летающего врага, когда он неожиданно спикирует. Прыжком заберитесь в верхнюю зону, сверните налево в комнату Data, возьмите Bomb Data и возвращайтесь в предыдущую комнату. Расстреляйте летающего монстра, подойдите к карнизу у стены, бомбой пробейте проход в стене, войдите в пролом, возьмите Missile Tank (50).

Возвращайтесь в главную комнату, спуститесь вниз, пройдите в левый угол, бомбой пробейте пол, спрыгните в секретный проход, шаром прокатитесь до конца, приготовьтесь расправиться с летающими врагами, войдите в комнату справа, запомните игру, вернитесь в предыдущую комнату, пройдите до конца налево, шаром катитесь через небольшие тоннели. Используйте бомбы, чтобы уничтожить блоки на своем пути, спуститесь в нижнюю часть этой зоны, по пути убивая врагов и уничтожая блоки бомбами. Войдите в соседнюю комнату, спрыгните вниз, перейдите направо в следующее помещение, продвигайтесь в нижнюю часть этой комнаты, пробивая бомбами полы и уничтожая врагов. Когда доберетесь до нижнего левого угла, сверните направо, бомбой уничтожьте блок, перекрывающий вход в небольшой проход, катитесь через него, взорвите бомбой низкую стенку, обнаружите еще один проход. Шаром катитесь через него, провалитесь вниз через разрушающийся пол, расправьтесь с врагом, возьмите Missile Tank (55), выстрелите вверх в потолок, выбирайтесь через образовавшийся проход и сверните направо в соседнюю комнату.

Прыгните и шаром катитесь через первую стену. В средней зоне расправьтесь с парой опасных мон-

стров, бомбой пробейте пол в правой части этого помещения, и снизу поднимется высокая платформа. Используя ее, поднимитесь к следующему проходу, шаром катитесь через него. Попадете в следующую комнату, сверните направо, катитесь шаром до конца комнаты под многочисленными монстрами. Бомбой взорвите потолок, войдите в комнату с пунктом отгрузки, запомните игру, вернитесь обратно через пару комнат к вертикальному помещению и бегите через него.

Поднимитесь чуть наверх и справа увидите дверь на противоположной стороне стены. Переберитесь через стену, войдите в комнату, сверните направо, разберитесь с врагами, выйдите в следующее помещение и продвигайтесь направо в комнату с пунктом отгрузки. Запомните игру, перейдите направо в соседнюю комнату, уворачивайтесь от монстров, войдите в соседнюю комнату. Здесь возьмите Energy Tank (40) на карнизе и возвращайтесь обратно. Снова запомните игру и на этот раз возвращайтесь в комнату справа. Бомбой пробейте пол в углу, спрыгните в следующую комнату, расстреяйте монстра у ворот, всадив в него три ракеты, восстановите здоровье с помощью красного паразита и попадете в комнату, где вас встретит босс.

Расправившись с врагом, хватайте здоровенного паразита и приобретете способность Hi-jump / Jumpball ability back. Теперь у вас появились новые возможности. Прыгните через левую стену, выйдите из комнаты, поднимайтесь по проходу в потолке, затем, свернув налево, пройдите через все комнаты и окажетесь у пункта отгрузки. Запомните игру, перейдите в соседнюю комнату, продвигайтесь налево. В следующем помещении уничтожьте монстра. Бомбой пробейте пол в левой части комнаты, спрыгните вниз, сверните направо и увидите SA-X, движущуюся внизу. Дождитесь, когда она исчезнет, выстрелите через отверстие в полу, пройдите через дверь и в следующей комнате поднимитесь наверх и сверните налево. Продвигайтесь в этом направлении, выполните прыжок Hi-jump на потолок, карабкайтесь налево, соскочите на карниз, возьмите Missile Tank (65). Спуститесь в воду, ликвидируйте рыбину, пробейте пол, чтобы платформа могла подняться наверх; используйте ее, чтобы перескочить на карниз слева, шаром катитесь дальше в следующую комнату. Здесь также разбомбите пол, чтобы поднялась еще одна платформа; превратитесь в шар и прыгайте к левой стене. Разбомбите верхнюю зону, чтобы обнаружить еще один проход; прыгайте через него, возьмите Missile Tank (60), вернитесь обратно к сухой вертикальной комнате.

Прыжками заберитесь в верхнюю часть зоны, в узких проходах бомбами разрушайте полы и стены, если они встанут на пути. Пройдите в дверь и попадете в следующую комнату, перебегите в соседнее помещение, сверните направо, прыгайте, цепляйтесь руками за карнизы, продвигайтесь по ним и, когда окажетесь на самом верхнем правом карнизе, шаром перекатитесь по платформе, разбомбите стену, обнаружите проход, в котором найдете Missile Tank

(60). Вернувшись обратно, сверните налево в соседнюю комнату.

С помощью бомб выбирайтесь из тоннеля, поднимайтесь дальше наверх, выйдите через синюю дверь, расправьтесь с врагами, разбомбите правую стену, шаром катитесь через проход, возмите Missile Tank (75) и возвращайтесь к большой комнате. Спуститесь вниз, сверните налево, расстреляйте потолок и поднимайтесь наверх. Войдите в первую комнату слева, продвигайтесь в этом же направлении, выполните прыжок hi-jump через гигантскую органическую колонну, возьмите Missile Tank (80) и покиньте помещение. Далее продвигайтесь вверх, сверните налево через комнаты подзарядки и пункт отгурзки, навигационную комнату. Останавливайтесь в каждой и делайте все, что нужно. И, конечно, получите задание на следующую миссию. Пройдите в очередную комнату и на лифте поднимайтесь на палубу.

— *Main Deck.*

На главной палубе пройдите в комнату направо и попадете на следующий уровень.

— *Sector 4 (AQA).*

На старте, как обычно, посетите навигационную комнату, узнаете информацию о Serris. Теперь вам предстоит ликвидировать это чудище. Пройдите через пункт отгрузки и подзарядную комнату, далее в перую главную комнату этого сектора. Прыгайте по нескольким карнизам, спуститесь вниз, пройдите налево в следующую комнату, далее в очередное помещение, поднимайтесь наверх, прыгните, разбомбите левую стенку, чтобы открыть проход. Далее пробирайтесь по потолку до конца, спрыгните на карниз, находящийся в воздухе чуть ниже, а затем, прыгая по нескольким аналогичным карнизам, пробирайтесь к следующей комнате, по пути прикончите нескольких монстров. В комнате отправляйтесь налево, прыгните чере воду, прикончите нескольких врагов, воспользуйтесь верхней дорожкой слева, а затем спуститесь в воду. Продвигайтесь налево, перейдите в следующую комнату, далее налево, вверх по стене и в комнату налево. Здесь пункт отгрузки. Запомните игру, выйдите отсюда, отправляйтесь направо, поднимитесь на самый верх, подпрыгните, шаром катитесь по узкому проходу, войдите в комнату слева, возьмите Energy Tank (5), покиньте комнату, вернитесь на несколько помещений обратно и, когда окажетесь в комнате с водой, перед вами выбор. Как и прежде, идите по верхней дорожке, но на этот раз нужно спрыгнуть в яму и налево, перейти в следующую комнату, победить врага, расстрелять потолок над головой, шаром прокатиться через образовавшийся проход, разбомбить стену слева, и тогда откроется решетка на потолке, за которую можно зацепиться. Аналогичным образом перебирайтсь над электрическими водами, на противоположной стороне прикончите врага, сверните налево, в следующей комнате поднимитесь по левой стенке на самый верх, заберитесь в секретный проход в стене, шаром перебирайтесь в следующую комнату, прикончите каких-то шипастых монстров, возьмите Missile Tank (85), пробирайтесь обратно, прыгните вниз, чтобы убраться из этой комнаты; раздолбите стенку слева, выбирайтесь

через образоваашийся пролом, отправляйтесь налево и попадете в следующую зону.

Выстрелите в правый конец потолка над головой, чтобы пробить отверстие; подпрыгните, вскарабкайтесь на стену, пробирайтесь влево, цепляясь за потолок; выстрелите в пололок, прыгните вверх, опуститесь на корточки, расстреляйте синий блок справа, прокатитесь под стеной, карабкайтесь на следующую стену, наверху перебейте врагов, уцепитесь за потолок. По полу ходить нельзя, иначе провалитесь. В противоположном конце помещения спрыгните вниз, разбомбите пол, прыгайте в отверстие, вскарабкайтесь на следующую стену и выстрелите вверх, прыгайте на верхний карниз, пройдите направо в комнату с пунктом отгрузки, запомните игру, выпустите ракету в трещину в стене, катитесь в образовавшееся отверстие и попадете в новое помещение.

Бомбами расчистите проход впереди, катитесь до двери, войдите в следующую комнату. Здесь, как указано на карте, должен быть босс. Однако схватка произойдет в другом месте, а потому пройдите вдоль скелета змеи в следующую комнату, прыгайте вверх по карнизам, карабкайтесь по стенам, прыгните вниз по другую сторону стены, уничтожьте стража ворот, войдите в следующую комнату, вскарабкайтесь на стену, перейдите в правый конец платформы, несколько секций обрушатся и останутся лишь узенькие карнизы. Вот тут и появится босс Serris. Встаньте на предпоследней платформе, чтобы не получить повреждений, и сражайтесь.

После победы хватайте большого паразита, чтобы приобрести способность Speed Booster; выйдите из комнаты через дверь в правом верхнем углу, продвигайтесь направо в противоположный конец комнаты, разбомбите левую стену, войдите в нижнюю зону, разделайтесь с монстрами, пройдите налево до конца, затем разбегитесь направо, чтобы набрать необходимую скорость и воспользоваться способностью Speed Booster. Перебегите в противополжный конец помещения, спрыгните в сторону и, когда будете падать, ухватитесь за карниз слева. Прыгайте, разбомбите левую стену, прокатитесь через тонель, а в противоположном конце разбомбите угловую часть и обнаружите Missile Tank (90). Прыгните, уцепитесь за стену, расстреляйте левую стену, выпуститв две ракеты, и обнаружите проход.

Катитесь через этот тоннель, спрыгните вниз, пройдите направо, в конце дороги прыгните, выстрелите вправо, а затем продвигайтесь направо и вверх, чтобы добраться до следующего Missile Tank (95). Возвращайтесь налево, свалитесь вниз через разрушающиеся полы, пройдите направо в комнату с пунктом отгрузки, запомните игру, выйдите отсюда, продвигайтесь налево до конца, спуститесь в следующую комнату, сверните налево, пройдите несколько комнат, поглядывая на карту, чтобы не заблудиться, и когда доберетесь до вертикальной комнаты, сверните налево через синие двери, которые миновали ранее. В комнате, управляющей насосами, разбегитесь налево, наберите нужную скорость и активируйте Speed

Boost, чтобы прорваться через стену в конце помещения. Активируйте насос, чтобы выкачать электризованную воду в этой зоне.

Идите налево, спуститесь чуть по стене, прыгните вправо, прокатитесь под платформой, добудьте Missile Tank (100), катитесь направо, затем вниз и до конца направо. Прыгайте вверх по платформам, расстреляйте потолок, проберитесь через отверстие, сверните направо, пройдите через следующую комнату, затем снова сверните направо, прокатитесь по платформам и спрыгните в осушенную зону, перебейте всех врагов. С левого конца плмещения бегите до конца направо, таким образом сможете пробиться через правую стену и попасть в секретную комнату. Далее направо, прыжок вверх, сверните налево, продвигаясь через воду, чтобы добраться до Missile Tank (105). Возвращайтесь обратно до конца налево, затем бегите направо через следующие две комнаты. Придется преодолеть парочку барьеров Speed Booster и несколько склонов, а в конце расстреляйте дверь, войдите в следующую комнату, расправьтесь с монстром, но пока не хватайте X-паразита, поскольку он превратится в золотого монстра. Всадите в него пару ракет, чтобы открыть дверь; продвигайтесь к зарядной комнате, дале к пункту отгрузки и в навигационную комнату. Выполните в каждом из помещений все необходимое и получите задание отправиться на следующий уровень. Из навигационной комнаты поднимитесь на лифте.

— *Main Deck.*

Пройдите налево через несколько дверей, пока не подойдете к лифтовой площадке, ведущей в третий сектор. Как и ранее, спускайтесь вниз и попадете на нужный уровень.

— *Sector 3 (PYR).*

Войдите в навигационную комнату и узнаете где находится Missile upgarde. Пройдите через следующие две комнаты, потом в первую главную комнату, спуститесь вниз, направо, вниз, налево, подойдите к двери, выстрелите в пол и спрыгните в нижнюю зону. Здесь заметите на полу несколько стен. Пройдите направо, расстреливая стены. перекрывающие дорогу; двигайтесь в этом направлении и затем перебегите налево в следующее помещение, а дальше направо через следующую стенку в очередную комнату. Бегите, пока не доберетесь до конца, затем прыгните по диагонали вверх, чтобы проломить низкую стенку, и доберетесь до секретного карниза. Катитесь вверх, разбомбите левую сторону, пройдите в комнату Security, активируйте люки второго уровня, а затем направо через правую дверь.

Подойдите к правой стене, но буквально перед ней разбомбите пол, прыгните в секретную комнату, уничтожьте ракетами пару монстров, выстрелите в правую сторону потолка, где обнаружите Missile Tank (110). Выбирайтесь из прохода, сверните налево, бегите обратно через эту комнату, прыгните через стену, продолжайте бежать направо, расстреливая стены на своем пути. В следующей зоне запрыгните на карниз, где увидите первого настенного врага wall enemy. Ликвидируйте его несколькими ракетами, пройдите на-

право, спрыгните через разрушившийся пол, выстрелите в потолочный выключатель, чтобы открыть ворота. Сверните налево, бегите в следующую комнату направо, далее мчитесь до конца, чтобы активировать способность Speed Boost; перебейте врагов, свалитесь через отверстите в полу, продвигайтесь дальше, в следующей зоне поднимитесь наверх, расстреливая "настенных" врагов по пути; пройдите в комнату налево. Собственно, больше никуда попасть и нельзя.

Продвигайтесь налево к стене, катитесь вверх, прыгайте, бомбами уничтожайте препятствия, прыгайте в верхний тоннель, далее налево до Missile Tank (115), разбомбите потолок прямо над головой, запрыгните в образовавшийся тоннель, сверните направо, снова разбомбите очередной участок, выполните прыжок, далее направо. Выпрыгнув из тоннеля, сверните направо в следующую комнату и двигайтесь в этом направлении, уничтожая врагов ракетами, В следующей комнате продвигайтесь прямо к комнате Data Room. Здесь и получите Super Missile, а значит можете использовать более мощные ракеты.

Выйдя из Data Room, возвращайтесь обратно через пару комнат и в длинном коридоре спрыгните в образовавшуюся яму. Пройдите через правую дверь в следующуюк омнату, запомните игру, продвигайтесь к комнате с подзарядкой и третьей комнате. Прикончите пару врагов одной мощной ракетой, ликвидируйте пурпурный барьер, запустив в него три более мощных ракеты, теперь они в вашем распоряжении. Возьмите Missile Tank (120), вернитесь обратно на пару комнат, выпрыгните из ямы, сверните налево, и тут произойдет нечто вроде землетрясения. Поскольку вы не можете продвигаться дальше, сверните направо в следующую комнату, двигайтесь в этом направлении и встретите очередного босса Security Robot.

После схватки робот удерет, оставив после себя обломки, которые можно будет использовать как карниз. Прыгните вверх с этих обломков, сверните налево в очередную комнату, продвигайтесь в этом направлении, уничтожайте врагов ракетами, затем возвращайтесь обратно направо, выстрелите в ослабленный участок потолка, идите дальше налево, затем бегите обратно направо, чтобы разогнаться и использовать Speed Booster. Когда окажетесь у самого края отверстия в потолке, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы подзарядиться, затем кнопку **A**. Удерживайте кнопки **UP** и **LEFT** на D-pad, чтобы выполнить бросок в этом направлении. В результате пробьете довольно мощную стенку и доберетесь до Missile Tank (125).

Спускайтесь вниз, бегите до конца налево и окажетесь в следующей комнате. Как только войдете в нее, окажетесь на небольшом карнизе. Нажмите кнопку **DOWN**, чтобы подзарядиться; затем кнопку **A** и удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы прорваться сквозь стену. Сверните налево к стене, разбомбите пол, возьмите Missile Tank (6), спускайтесь вниз, перебейте монстров, сверните налево, свернитесь в шар, подпрыгните, разбомбите блоки, а затем сверните налево, превратитесь в

шар, катитесь налево, провалитесь сквозь пол, далее снова налево, вверх по парочке карнизов, еще раз налево и в комнату подзарядки. Подзарядившись, запомните игру у пункта отгрузки, пройдите в навигационную комнату и получите очередное задание. Вам необходимо добыть новый тип брони для Самус. Пройдите в следующую комнату, поднимитесь на лифте к выходу.

— *Main Deck.*

С главной палубы вам нужно добраться до очередного сектора. Продвигайтесь направо, пройдите через несколько дверей, далее откройте зеленую дверь, войдите, затем в лифт и спуститесь на нем на очередной уровень.

— *Sector 6 (NOC).*

Как обычно, пройдите в навигационную комнату, к пункту отгрузки и в перезарядочную комнату. Из навигационной комнаты вам предстоит отправиться в Data Room, находящуюся в нижней части сектора, а затем по опасной дороге, ну а далее через первую главную комнату, там направо, перебейте многочисленных летучих мышей и в очередной комнате спрыгните вниз. Прыгайте в форме шара, разбомбите левую стену, пробирайтесь в секретную команту, возьмите Missile Tank (130), возвращайтесь обратно, превратитесь в шар, разбомбите правую стену, закатитесь в секретную комнату, прыгайте в форме шара, разбомбите верхнюю часть стены и обнаружите секретный тоннель. Катитесь через него, в конце используйте бомбу, чтобы спрыгнуть в зону Energy Tank (7); хватайте его, возвращайтесь обратно тем же путем, что и пришли. После этого поднимайтесь вверх направо в следующую комнату, где встретите синего Х-паразита. Любой ценой избегайте контактов с ним, иначе будете заморожены. Атакуйте их обычным бластером, чтобы оглушить, и тут же быстренько переберитесь в следующую комнату, оглушите еще одного, поднимитесь вперед и начинайте спуск. Оглушив очередного синего паразита, продвигайтесь дальше осторожно. Спустившись вниз, сверните направо, в следующей комнате отправляйтесь в нижний левый угол. Кстати, здесь прячется целая куча синих паразитов, и надо быть очень внимательным. Как только спуститесь вниз, пройдите в комнату налево, прицельтесь вверх на бегу, чтобы своевременно оглушить неожиданно появившегося синего паразита; с разбега прорвитесь сквозь левую стену, используя Speed Boost; спрыгните со стены вниз, сверните направо в следующую комнату, а дальше к пункту отгрузки.

Запомнив игру, возвращайтесь на две комнаты обратно в большое помещение, сверните на этот раз налево, войдите в очередную комнату, возьмите там Energy Tank (8), бомбой уничтожьте пол справа под тем местом, где находился Energy Tank; обнаружите секретный тоннель. Шаром катитесь через него, свалитесь вниз в конце, затем направо, в комнату и до конца. Разбомбите пол в углу, спрыгните в отверстие, катитесь налево и увидите появление SA-X! Ни в коем случае не высовывайтесь, иначе беда. Продвигайтесь под "землей", чтобы отследить, куда направляется чудище, и когда SA-X бросит мощную бомбу

Power Bombs, немедленно сместитесь до конца налево, иначе получите повреждения. Как только чудище исчезнет, выбирайтесь из укрытия, отправляйть направо, спуститесь в следующую комнату, расстреляйте летучих мышей и слизняков, а затем проломите стену и продвигайтесь дальше в форме шара. Свернув налево попадете в следующую комнату, а оттуда налево в комнату с пунктом отгрузки. Запомните игру, вернитесь в предыдущую комнату, спуститесь в нижнюю зону, расстреливая напольные блоки. Будьте осторожны, синие паразиты очень опасны. Как только окажетесь внизу, разбомбите блоки слева, остерегайтесь синих паразитов, разбомбите еще одну стенку, перекатитесь через секретный проход в очередную комнату, разделайтесь с врагами, запрыгните на высокий карниз, разбомбите участок с левой стороны, найдете Missile Tank (125). Выбирайтесь обратно, перейдите направо в следующую комнату, ликвидируйте летучих мышей и подойдите к монстру-охраннику. Прикончив его, продвигайтесь дальше, и когда войдете в комнату Data Room, увидите, как шипастый орб, уничтожив все в этом помещении, переместился в соседнюю комнату. Проследуйте за ним и повстречаете очередного босса.

Победив босса, хватайте большого паразита, и в вашем распоряжении скафандр Varia Suit. Теперь ни жара, ни холод вам не страшны, а самое главное, что синие паразиты теперь не могут вас заморозить. Они лишь восстанавливают ваше здоровье, а значит можно действовать смелее. Пройдвигайтесь направо, выйдите из комнаты и двигайтесь в этом направлении к пункту отгрузки. Запомнив игру, перейдите в предыдущую комнату, прыгайте вверх, доберитесь до самого верхнего карниза в этом помещении, карабкаясь по стене. Наверху взгляните налево, войдите в следующую комнату, перескочите через яму. Свернув налево, найдете Missile Tank (140). Спрыгните вниз через отверстите в полу, удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы держаться поближе к стене; по пути ухватитесь за небольшой карниз, в форме шара закатитесь в комнату, расстреляйте потолок и обнаружите Missile Tank (145). Спрыгните вверх, чтобы забрать его, а затем спускайтесь вниз, сверните направо, войдите в следующую комнату, снова поднимитесь по стене, но на этот раз пройдите в комнату направо. Поднимитесь на очередную стену, попадете в комнату наверху, сверните налево, прикончите шипастого монстра и катитесь по тоннелям отсюда. Продвигайтесь влево, затем вверх, по пути уничтожайте врагов, пробейтесь сквозь тоненькую стенку, поднимитесь по стене наверх, расстреляйте блоки слева, запрыгните на карниз, перейдите в следующую комнату, поднимитесь здесь наверх, выйдите в дверь с правой стороны, расстреливайте по пути блоки и стены, поправьте здоровье, используя синих паразитов. Войдя в следующую комнату, подойдите к Missile Tank, но будьте осторожны, он тут же превратится в монстра. Прикончите его ракетой, а затем взорвите бомбой стену, войдите в соседнюю зону и найдете настоящий Missile Tank (150). Возвращайтесь обратно в вертикаль-

ную комнату, поднимайтесь в верхнее помещение, сверните налево, а далее двигайтесь на запад. Пройдя несколько комнат, доберетесь наконец до зарядной комнаты, пункта отгрузки и навигационной комнаты, где получите очередное задание. Поднимитесь на лифте в следующую комнату и покиньте этот уровень.

— *Main Deck.*

На главной палубе продвигайтесь налево, пока не окажетесь в самой последней комнате. В ней лифт, над которым написана цифра 5. Садитесь в него и спускайтесь на очередной уровень.

— *Sector 5 (ARC).*

Пройдите в навигационную комнату Вам предстоит обнаружить ракеты Ice Missile в комнате Data Room. Однако, вначале придется отыскать комнату Security и активировать люки третьего уровня. Запомните игру, пройдите через зарядную комнату, и начнется сам уровень. Спускайтесь вниз, держитесь поближе к левой стене, выпустите в правую стену две ракеты, чтобы пробить отверстие. Пробирайтесь дальше, выполните прыжок-кувырок (jump/roll) через проход, чтобы попасть в следующую команту, доберитесь до нижнего правого угла, сверните направо в следующую комнату и здесь тут же снова направо, затем вниз поближе к левой стене, разбомбите пол, выйдите налево в очередную комнату, прибейте монстров. Идите налево до ворот, затем возвращайтесь обратно в предыдущую комнату и бегите до тех пор, пока не активируете Speed Boosl, чтобы пробить блоки в полу. Далее спускайтесь, пока не доберетесь до нижней части этой комнаты, сверните направо, разверните блок под стеной, перейдите в следующую комнату, здесь разбомбите стены и перебейте летающих врагов. Перейдите в следующую зону, спрыгните в самый низ, но через левую дверь не выходите. Выстрелите в пол, пройдите в левую комнату, находящуюся внизу. Здесь пункт отгрузки, запомните игру и отправляйтесь дальше. Продвигайтесь налево через несколько комнат, пока не доберетесь до Security Room. Активируйте желтые люки третьего уровня, пройдите через желтую дверь, войдите в следующую комнату перед собой, поднимайтесь вверх по этому вертикальному помещению, прыгая по карнизам и стенам; выстрелите в потолок, когда это будет необходимо; пробив отверстие, поднимайтесь на самый верх, пройдите в комнату с пунктом отгрузки, запомните игру, перейдите в следующую комнату, выстрелите в выключатель, чтобы открыть ворота; сверните направо, войдете снова в большую комнату, еще раз направо, вверх, затем направо через дверь, которую ранее миновали. выстрелите в выключатель, чтобы открыть следующие ворота; пройдите в желтую дверь и окажетесь в комнате Data Room. Добудьте информацию относительно ледовых ракет Ice Missile data. Пройдите в следующую комнату, выстрелите в пол, спрыгните в отверстие, подойдите к правой стене, вскарабкайтесь наверх, атакуйте ледовой ракетой врага в воздухе, а затем, когда он рухнет наземь, воспользуйтесь им как ступенькой, чтобы забраться на левый

карниз, а оттуда войти в комнату. Будьте осторожны, прикончите "фальшивый" power-up, разбомбите левую нижнюю стенку, чтобы обнаружить Energy Tank (9). Выйдите из комнаты, спускайтесь снова вниз, пройдите в желтую дверь и в следующем помещении дождитесь, когда паразит "освободит" органическую башню, и тут же заморозьте его. Заберитесь наверх, выстрелите в потолок, прыгайте вверх, пройдите в левую комнату, сверните налево, уничтожьте монстра, но пока что не трогайте X-паразита. Он тут же превратится во врага, тогда его и прикончите. Затем, благодаря паразиту, органическая колонна "подрастет" Заморозьте его, затем подойдите к краю правого карниза, бегите до конца налево в следующую комнату. Используя Speed Boost, проломитесь сквозь специальную стенку, а затем отправляйтесь наверх, сверните направо в следующую комнату, снова бегите вверх, и затем направо. Оказавшись в тупике, проломитесь сквозь правую стену и поднимайтесь вверх по проходу. Расстреляйте наверху левую стену, шаром катитесь через проход, прыгните снова в большую комнату, поднимайтесь в верхнюю левую зону и далее в следующую комнату. Миновав эту большую комнату, окажетесь у желтой двери в углу. Пройдите через нее в следующее помещение, разделайтесь с врагами выстрелами из обычного бластера и ракетами, прыгните в верхний правый угол потолка. Обнаружите здесь Missile Tank (155). Сверните налево в следующую комнату, продвигайтесь вверх, поверните налево, пройдите в комнаты, подзарядитесь, запомните игру, загляните в навигационную комнату, узнаете о грозящей катастрофе, связанной с перегревом. Учтите, у вас всего 6 минут. Таймер тикает, так что прыгайте в лифт и выбирайтесь отсюда.

— *Main Deck.*

Поднявшись на лифте наверх, пройдите в следующую комнату и увидите лифт Sector 3 elevator. Спускайтесь на нем на нужный уровень.

— *Sector 3 (PYR).*

Пройдите, как обычно, через первые три комнаты. Времени терять не следует, действуйте быстро и решительно. В первой большой комнате уровня пройдите в самый нижний правый угол этой зоны, перейдите в соседнюю комнату, прыгайте к карнизу, где обнаружите первого врага; ликвидируйте его, свалитесь вниз через разрушающиеся полы, активируйте выключатель, пройдите налево, бегите направо в соседнюю комнату и продолжайте бежать дальше, чтобы активировать Speed Booster и разрушить блоки впереди. Свалитесь вниз сквозь пол, войдите в следующую комнату, в высоком вертикальном помещении падайте в самый низ. На дне перейдите в комнату налево, пробирайтесь дальше через стены, лавовые ямы, уничтожая по пути врагов из верного бластера. Пройдите в дверь в противоположном конце этой зоны, попадете в следующую комнату, там сверните налево, заморозьте или уничтожьте настенных врагов, со стены прыгните к верхнему правому карнизу, пройдите в соседнюю комнату и продвигайтесь дальше, пока не попадете в вертикальное поме-

щение. Здесь заморозьте, но ни в коем случае не убивайте "настенных" врагов и используйте их, как ступеньки, чтобы перебраться в верхнюю часть комнаты. Оттуда попадете в соседнюю комнату, пройдите налево по карнизу, прикончите настенного врага. поднимитесь на верхний карниз, ссверните направо, дальше снова наверх, прикончите настенного врага, сверните налево, прыгните через узкий участок дороги, чтобы не свалиться вниз. Расстреляйте еще одного монстра прямо перед собой, пустив в него несколько ракет; затем спускайтесь вниз, сверните налево, попадете в следующую комнату, прыгните через центральную платформу и перейдите в следующую зону.

Здесь продвигайтесь налево, перебейте прыгающих монстров своими ракетами, а затем ликвидируйте монстра, напоминающего глазное яблоко, который охраняет дверь. Войдите в комнату Main Boiler Control, спускайтесь вниз, сверните налево, подойдите к контрольной панели, где обнаружите какого-то ученого. Непонятно над чем он работает. Стреляйте в него, пока он не превратится в шипастый орб и бросится в атаку. А тут засадите в глаз этого монстра несколько ракет, когда он открыт. Четырех точных попаданий достаточно. Хватайте Wide Beam ability у здоровенного паразита после победы над чудищем, обследуйте (Check) систему управления. Она будет отремонтирована, и опасность устранена. Выйдите из этой комнаты, возвращайтесь обратно через многочисленные помещения, пока не попадете в высокую комнату с двумя зелеными дверями, расположенными друг напротив друга. В этот раз пройдите в дверь справа. В следующей комнате уничтожьте шипастых врагов, вращающихся вокруг центральной структуры; затем вскарабкайтесь на верх этой структуры, швырните бомбу и обнаружите Missile Tank (160). Возьмите его, покиньте комнату, взгляните на карту, возвращайтесь к обычным комнатам: зарядилке, пункту отгрузки и навигационной комнате. Сделайте все необходимое и узнаете следующую цель. Необходимо добраться до палубы Habitation Deck, расположенной на главной палубе, и отыскать выживших. Так что поднимайтесь на лифте на главную палубу.

— *Main Deck.*

Пройдите через две комнаты и попадете в центральное помещение. Поднимитесь на главном лифте и окажетесь на верхней палубе. Здесь пройдите направо в длинный коридор, двигайтесь до конца, а затем бегите налево через лифтовую комнату, пока не попадете в секретную комнату. Вам предстоит пробиться через центральную стену и найти Missile Tank (165). Покиньте секретное помещение, проследуйте согласно карте в навигационную комнату, далее в высокую комнату. Сразе же за ней прыгайте в верхнюю часть помещения, сверните в зеленую дверь налево, поднимитесь на лифте и окажетесь наверху на палубе Habitation Deck.

Пройдите в правую комнату, запомните игру, затем выйдите отсюда и пройдите через зеленую дверь в следующую комнату. Заморозьте настенных врагов, не убивайте их,

прыгайте по ним, как по ступенькам, на верхний карниз. Наверху войдите в дверь, сверните налево к воротам, расстреляйте пол, спрыгните на следующий уровень, здесь расстреляйте левую стенку, пройдите направо, откройте ворота, подбегите к дверям, затем бегом возвращайтесь налево, чтобы разогнаться, а когда активируете Boost Speed, то разнесете вдребезги пару блоков в полу слева. Спрыгните через образовавшееся отверстие, продвигайтесь направо, откройте ворота, возьмите Missile Tank (170), возвращайтесь обратно налево. Прыгните через левую стену, пройдите в секретную комнату. Поднимайтесь наверх в этом темном помещении по замороженным настенным врагам, а на самом верху пройдите в следующую комнату.

Вернитесь в habitation room, сверните направо, подойдите к контрольной панели, активируйте ее, чтобы отомкнуть замок и освободить "животных", оказавшихся в западне в этом помещении. Как только они удерут, пройдите в правую часть этого помещения, следуйте дальше по карте, спуститесь на лифте, пробирайтесь дальше через несколько комнат. Нужно вернуться в навигационную комнату. Здесь вы узнаете, что в Секторе 5 необходимо добыть данные Power Bomb data. Это комната, где вы совсем недавно добыли сведения о ледовых ракетах Ice Missile. Так что куда вернуться знаете. Спускайтесь вниз на лифте, пройдите налево до самой последней команты и спускайтесь в нужный вам сектор.

— *Sector 5 (ARC).*

Как обычно, пройдите через три комнаты, где встретите различных врагов. Разделайтесь с ними, спрыгните в нижнюю зону, пройдите на этот раз в левую комнату, расправьтесь с врагами, встаньте в центральной зоне и прыгайте вверх через невидимое отверстие. Возьмите Missile Tank (175), выйдите из комнаты. пройдите через несколько помещений к комнате Data Room (на карте она обозначена). Здесь получите информацию Power Bomb data, и теперь в вашем распоряжении 10 мощных бомб. Направо пройдите в следующую комнату, спрыгните в самый низ, перейдите в помещение налево, воспользуйтесь мощной бомбой, пройдите в секретную комнату, дальше через левую дверь в очередное помещение, сверните налево, заберитесь на стену и увидите SA-X в очередной раз. Не дергайтесь, не стреляйте, дождитесь, когда она отправится по своим делам; швырните мощную бомбу, превратитесь в шар и, как только бомба взорвется, прыгайте в верхний тоннель и катитесь налево в следующую комнату.

Здесь расправьтесь с врагами, разбомбите левую стенку, чтобы добыть Power Bomb Tank (12); используйте мощную бомбу, чтобы открыть проход наверху, затем карабкайтесь по стене, прыгайте через отверстие в потолке, используйте еще одну бомбу, чтобы сделать большое отверстие в потолке. Подпрыгните вверх, заморозьте врагов ледовыми ракетами. Прыгайте с одного замороженного к другому, чтобы подняться на самый верх; перейдите в правую комнату, хватайте здесь еще один Power Bomb Tank (14), возвращайтесь обратно, спуститесь вниз, сверните налево, далее через две

комнаты, поднимайтесь наверх, сверните направо, запомните игру, пройдите дальше через две комина-ты, пока не доберетесь до большого барьера. Уничтожьте его мощной бомбой и пройдите в большую ком-нату впереди. Сверните направо, поднимитесь наверх, прыгните и разбомбите левую стенку, шаром катитесь дальше, уничтожьте барьер мощной бомбой, а в следующей комнате пройдите на левый карниз, шаром закатитесь в небольшую ком-нату с движущимся врагом. Замо-розьте его, когда он окажется в цен-тре зоны, а затем выполните пры-жок-кувырок (jump/roll) через него и отправляйтесь во вторую зону. Ког-да этот же враг окажется вновь в центральной зоне, повторите ма-невр. Продвигайтесь налево, прыг-ните, чтобы добыть Power Bombs Tank (16), затем выйдите из комна-ты, поднимайтесь наверх, сверните налево и доберетесь до подзаряд-ной комнаты, пункта отгрузки и на-вигационнной комнаты, Сделав все свои дела, узнаете новую цель. Вам предстоит заново посетить свой ко-рабль, а потому поднимайтесь вверх на лифте на главную палубу.

— *Main Deck.*

Пройдите к главному лифту и поднимайтсь наверх. Где-то на пол-пути лифт испортится, и вы окаже-тесь в западне. Расстреляйте или воспользуйтесь бомбой, чтобы сде-лать пролом в правой стене; попаде-те в секретную зону, пройдите через нее, уничтожьте врагов одной мощ-ной бомбой, выполните прыжок-ку-вырок в следующую комнату, где об-наружите ледовую статую Ridley, ко-торая разрушится, как только к ней приблизитесь. Спрыгните через от-верстите под статуей, пройдите в новую комнату и тут же используйте мощную бомбу. В результате слева обнаружите секретный тоннель. Пробирайтесь через него в секрет-ную комнату. Заложите секретную бомбу в самом конце этого помеще-ния, и после взрыва обнаружите проход наверху. Выстрелите в него из своего бластера, а затем прыгай-те в проход, где обнаружите Power Bomb Tank (18).

Выйдите из этого прохода в ком-нату, в которую ранее свалились; продвигайтесь направо, используй-те мощные бомбы, чтобы очистить комнату от врагов; пройдите по кар-низу налево до упора, а затем беги-те обратно направо до следующей комнаты. В результате разгона акти-вируйте Speed Booster и сможете проломить несколько очень мощных блоков впереди, ну а после этого используйте мощную бомбу, чтобы пробить отверстие в потолке. Прыг-ните вверх, хватайте Misile Tank (180), сверните направо, прыгайте в верхнюю комнату и выйдите направо через дверь.

Спускайтесь вниз через причаль-ные сектора, затем сверните напра-во и доберетесь до своего корабля. Встаньте под ним, войдите в ко-рабль, запомните игру. Здесь узнае-те у неполадках реактора Main Silo, а заодно получите задание добраться до места, где можно будет задейст-вовать вспомогательную энергетиче-скую систему. Кроме того обнаружи-те, что животные, которых вы осво-бодили совсем недавно, теперь за-няли ваш корабль.

Возвращайтесь налево, пройди-

те через пару комнат, а когда доберетесь до стены, разбомбите ее, войдите в реакторную комнату (Reactor Silo). Шаром катитесь влево, спрыгните чуть вниз, проломитесь сквозь пол справа, спускайтесь вниз, сверните направо в соседнюю комнату, затем снова направо, расстреляйте лианы, блокирующие дорогу; спрыгните в самый низ огромной комнаты, пройдите направо, выстрелами расчистите себе дорогу, войдите в комнату с пунктом отгрузки, продвигайтесь наверх. Прыгая по карнизу и расстреливая по пути лианы, пройдите в верхнюю дверь направо, двигайтесь в этом направлении, уничтожьте ракетами парочку врагов, атакующих лазерами; возьмите Energy Tank (10) по пути и пройдите в следующую комнату. Сверните направо, расстреляйте пол, чтобы спуститься в нижнюю зону; сверните налево, уничтожьте врага ракетами, расстреляйте пол второй раз и продвигайтесь вниз. Сверните направо, уничтожьте врага, снова расстреляйте пол, сверните налево, победите еще одного врага, выстрелите в левую стену, шаром катитесь через отверстите, разбомбите еще одну стенку и катитесь налево, где найдете Missile Tank (185). Возвращайтесь обратно по этому проходу, выстрелите в пол, спуститесь вниз, сверните направо, падайте через разрушившиеся блоки, разбомбите левую стенку и катитесь в этом направлении. Продвигайтесь налево, вскарабкайтесь на стену наверху, выстрелите в правую стену, чтобы пробить отверстие; прыгните и катитесь через него, разбомбите отверстие наверху, уничтожьте монстра у ворот слева, а затем войдите в комнату, где вас встретит босс Black Widow.

После победы хватайте Space Jump у паразита и можете испытать эту способность, запрыгнув вверх в отверстие в потолке этой комнаты. Поднимайтесь наверх, пройдите в комнату налево. Это Auxillary Power Station (система вспосогательного обеспечения). Обследуйте (check) контрольную панель, чтобы восстановить хотя бы частично энергоснабжение космической станции; войдите налево в навигационную комнату и узнаете, что для того, чтобы полностью восстановить электричество, нужно уничтожить все растения на реакторном ядре (Reactor Core), а он расположен в Секторе 2. Сверните налево в следующую комнату, расстреляйте выключатель, чтобы открыть ворота, и перейдите в соседнее помещение. Здесь очень много врагов, разберитесь с ними, спрыгните в нижнюю зону, войдите в комнтату с пунктом отгрузки, запомните игру, выйдите, прыгайте в верхнюю левую часть помещения и обратите внимание на отверстие в стене, которое заблокировано густыми лианами. Прыгайте, расстреляйте лианы, заберитесь в это отверстите, перейдите в следующую зону, мощной бомбой расчистите себе путь и отправляйтесь дальше.

— *Sector 2 (TRO).*

Итак, вы во втором секторе, однако, опасность не миновала. На самом деле вам предстоит пройти один из самых трудных участков игры. Когда будете готовы, продвигайтесь налево, спрыгните через пол и встретитесь лицом к лицу с SA-X.

Быстренько выпустите ракету, чтобы заморозить монстра; бегите в следующую комнату, используйте мощную бомбу и еще раз заморозьте монстра, как только войдет в комнату. Когда бомба расчистит проход, снова заморозьте монстра, перебегите в следующее помещение, бегите налево, прицельтесь по диагонали вверх-влево на бегу, расстреливая выключатель на потолке. Прыгните, бегите налево в следующую комнату и здесь быстренько заберитесь на высокий карниз. Разбомбите потолок и обнаружите проход. Совершив прыжок-кувырок заскочите в него, а когда SA-X появится, то вас уже не увидит и отправится восвояси. Убедившись, что "берег чист", возвращайтесь в предыдущую комнату, прыгните, выпустите ракету вниз, прямо в пол, чтобы пробить проход; спрыгните в него, продвигайтесь налево в соседнюю комнату. Здесь куча лиан. Подпрыгните вверх, стреляйте вниз, чтобы пробить проход, выйдите через него. Стустившись в самый низ разбомбите пол, чтобы добраться до двери. Другой возможности нет. Войдите в комнату, идите вперед до следующего помещения, прыгните вверх, дальше через стену, сверните налево, запрыгните вверх в часть комнаты, в которой еще не были, и справа увидите тонкую стенку. Выстрелом пробейте отверстие в ней, заскочите в него, расстреляйтке следующую стенку, расправьтесь с мелкими красными монстрами, возьмите Power Bomb Tank (20), возвращайтесь обратно налево, заскочите обратно в верхнюю зону, а затем направо в следующую комнату. Запомните игру и продвигайтесь дальше.

В следующей комнате пройдите направо в соседнее помещение. Расстреляйте потолок над головой, прыгайте наверх, разделайтесь с лианами справа и продвигайтесь на самый верх. Уничтожьте монстра у ворот, войдите в комнату с боссом, спрыгните вниз и увидите комнату, в которой очень много растений и босс, которого условно можно назвать Vine Wall. Справившись с этим монстром, хватайте способность Plasma Beam у очередного паразита, перейдите в соседнюю комнату, расстреляйте врагов через стены, используя новое оружие; спрыгните вниз, перейдите налево в соседнюю комнату и бегите в этом направлении через пару комнат, пока не доберетесь до пункта отгрузки.

Запомнив игру, пройдите налево через три следующие комнаты и окажетесь в вертикальном помещении. Продвигайтесь вверх, пока не доберетесь до небольшого прохода, по которому сможете попасть к двери налево. Заберитесь на этот карниз, катитесь шаром дальше, войдите в комнату. Здесь много карнизов. Полы обнарушатся под ногами. Нужно быть очено осторожным. Уцепитесь за потолок, прицельтесь по диагонали вниз в нижнюю часть стены слева и, когда пара врагов окажется возле нее, запустите ракеты, чтобы заморозить их; затем запрыгните на них, прокатитесь под стеной словно шар, прыгните на карниз, хватайте Power Bomb Tank, спрыгните через отверстие в полу под ним, а когда приземлитесь, разбомбите пол, чтобы добраться до очередного Power Bomb Tank (24). Спускайтесь в самый низ, бомбой расчистите себе

дорогу, вскарабкайтесь на стену и выйдите из помещения.

Тепрь вам предстоит свалиться в самый низ этой комнаты, затем перейдите в комнату налево и продвигайтесь дальше, пока не окажетесь в следующей комнате. Поднимайтесь наверх, пройдите несколько помещений, пока не окажетесь в верхней части этой очень длинной вертикальной комнаты. Расстреляйте левую стенку, чтобы обнаружить секретный проход; заберитесь в него, выполните мощный прыжок на карниз, здесь найдете Missile Tank (190). Затем покиньте комнату и спускайтесь обратно вниз тем же путем, что и пришли. Доберетесь до комнаты с пунктом отгрузки, где вы уже были сразу после схватки с боссом.

Сверните направо в вертикальную комнату, поднимайтесь в самый верх, перейдите в комнату направо, прикончите шипастых врагов, подойдите к правой стенке, запрыгните на секретный карниз и шаром катитесь в секретную комнату. Сверните направо, запрыгните в узкий тоннель, выстрелите в левую стенку, чтобы обнаружить Energy Tank (11), заберите его, возвращайтесь в вертикальную комнату. На этот раз пройдите в комнату номер 1. Расстреляйте прыгающих врагов, катитесь в следующую комнату, используйте мощную бомбу, чтобы попасть в соседнее помещение, сверните налево, подойдите к двери, выстрелите в потолок, поднимайтесь наверх и попадете в комнату подзарядки. Воспользуйтесь этим случаем, запомните игру в следующей комнате и, конечно, войдите в навигационную комнату, чтобы узнать о том, что в Секторе 5 произошел взрыв. Подойдите к лифту и поднимайтесь наверх.

— Main Deck.

Выйдя из лифта, пройдите налево в последнюю комнату, спуститесь на лифте (над которым написана цифра 5) в нужный сектор.

— Sector 5 (ARC).

Войдите в навигационную комнату и узнаете, что кошмарная ситуация была вызвана повреждениями, произошедшими в комнате Data Room. Перейдя в следующую комнату, запомните игру, затем отправляйтесь в другую комнату этого сектора, спуститесь вниз, сверните направо, продвигайтсь в этом направлении, пока не окажетесь в огромной комнате. Сверьте свое местонахождение по карте; используя способность Space Jump, запрыгните в верхний левый угол комнаты; перейдите оттуда в верхнюю комнату, уничтожьте синего врага, хватайте Missile Tank (195), вернитесь обратно в предыдущее помещение, откройте снова дверь, но пока не входите. Вначале сверните направо, на дорожке уничтожьте пару синих врагов, подойдите к правой стене, затем бегите налево и, как только начнете "вспыхивать", нажмите кнопку **DOWN**, чтобы подзарядиться, а затем нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы буквально пролететь через открытые двери, а в следующей комнате проломитесь сквозь специальную стену и попадете в специальное помещение, где найдете Power Tank (26). Выйдите из помещения, пройдите в нижний правый угол большой комнаты, перейдите в следующее помещение, продвигайтесь направо, далее через открытую дверь в новую зону.

Здесь в неболшой комнате используйте мощную бомбу, чтобы пробить отверстие в потолке, прыгайте через него, попадете в секретную комнату, активируйте выключатель, откройте ворота, уничтожьте врага своими ракетами, сверните налево, расстреляйте потолок, прыгните через отверстие, ликвидируйте еще одного врага, проломитесь через правую часть потолка, активируйте выключатель, чтобы открыть ворота по другую сторону стены; используйте мощную бомбу, чтобы открыть некоторые тоннели на противоположной стороне; спрыгните вниз, сверните налево, затем подпрыгните вверх, расстреляйте выключатель, чтобы открыть вторые ворота, а затем в форме шара катитесь вниз, возьмите пару бомб Tank, свалитесь через отверстите в полу, а затем еще дальше в нижнюю зону. После этого сверните направо в соседнюю комнату.

В этом разрушенном помещении перейдите направо в соседнюю комнату, пройдите через нее, уничтожая врагов на земле обычными залпами бластера. А вот тех, что на потолке, лучше ликвидировать ракетами. Перейдя в следующую комнату, расстреляйте пол, спрыгните вниз в заполненные водой комнаты, перейдите в следующее помещение направо, как только достигните дна, и в этой комнате ликвидируйте ракетами водных монстров, а в другом конце комнаты прыгайте на верхний карниз, перейдите в соседнее помещение, ликвидируйте врага прямо перед собой, а затем, прыгая по карнизам, выбирайтесь из воды и в следующую комнату.

Пройдите направо, расстреляйте монстров на потолке своими ракетами, пробейте отверстие в потолке, прыгните вверх, пройдите в комнату налево, используйте мощную бомбу, чтобы уничтожить врагов, а заодно обнаружите upgrade Power Bomb Tank (30). После этого покиньте комнату, сверните направо, перебейте еще нескольких врагов, поднимитесь в верхнюю зону, мощной бомбой пробейте отверстие в левой стене, обнаружите тоннель, прыгайте в него, шаром катитесь до конца, подпрыгните вверх, перекатитесь влево, найдете Power Bomb Tank (32) и продвигайтесь дальше к комнате подзарядки. Зарядитесь, вернитесь обратно к тому месту, где нашли upgrade; подпрыгните, разбомбите стену, чтобы открыть проход в тоннель, сверните направо, пройдите в комнату с пунктом отгрузки. Запомнив игру, покиньте помещение, спускайтесь вниз, войдите в следующую комнату справа, расправьтесь с "висящими" в помещении врагами, сверните направо, поднимитесь вверх, ликвидируйте монстра, стоящего у ворот; перейдите в следующую комнату. Справа увидите Energy Tank, поверните направо, прыгните, разбомбите стену, чтобы обнаружить проход в тоннель; отправляйтесь через него, спрыгните вниз, возьмите ранее увиденный upgrade Energy Tank (12), сверните налево и свалитесь в комнату с боссом. Это Nightmare.

Одержав победу, возьмите скафандр Gravity Suit, откройте дверь, перейдите на правую сторону, а затем бегите налево в этом же помещении прямо через воду. Благодаря гравитационному костюму, вода не окажет влияния на скорость вашего бега.

Таким образом сумеете разогнаться, активировать Speed Booster и прорваться сквозь стену в конце помещения. Дальше налево через очередные две комнаты, в небольшом помещении спрыгните вниз, сверните направо в соседнюю комнату, далее направо, вниз, налево, прикончите встреченных врагов, снова налево в соседнюю комнату, расправьтесь с водными монстрами, выпустив несколько ракет, и прыгните вверх. Вам нужно заскочить на небольшой карниз справа. Далее выстрелите ракетой в стену прямо напротив, чтобы открыть проход в тоннель; катитесь в следующую комнату, используйте мощную бомбу, чтобы обнаружить растресканные участки платформ; затем сверните налево, прыгайте через эти участки, далее заскочите на верхний карниз, там направо, возьмите Energy Tank (13) и выбирайтесь из этой комнаты обратно.

Спускайтесь вниз, сверните направо, войдите в следующую комнату, продвигайтесь вправо, убивайте встреченных врагов, откройте дверь справа, затем вернитесь обратно налево, разбегитесь и мчитесь направо. Активируйте Speed Booster, как только вбежите в следующую комнату, и сможете проломить две тонкие стены. Когда окажетесь между этими стенками, нажмите кнопку **DOWN**, а затем кнопку **A**, удерживайте кнопку **UP** Таким образом прорветесь через потолок, возьмите Power Bomb Tank (34), спуститесь вниз и продвигайтесь направо в следующий сектор.

— *Sector 4 (AQA).*

Следуйте по тоннелю к очередной комнате; сохранив "инерцию" разгона, поднимайтесь по склонам, прыгайте через правую стену. Проломив ее, попадете в соседнюю комнату и дальше продвигайтесь направо к комнате с пунктом отгрузки. Запомните игру, выйдите, спускайтесь по этой комнате вниз, соскочите на карниз внизу и затем пройдите к левой стене, превратитесь в шар и прыгайте в соседний проход, ведущий к предыдущей комнате. Хватайте Power Bomb Tank (36), возвращайтесь обратно в высокую, заполненную водой, комнату. Прямо напротив этого прохода находится дверь, пройдите в нее, двигайтесь направо, прикончите нескольких врагов. На каждого понадобится пара ракет, а в конце найдете Missile Tank (200). Выйдите обратно из этой комнаты и снова окажетесь в высоком помещении. Спускайтесь вниз на самое дно и пройдите в комнату налево.

Продвигайтесь налево, прикончите рыбу, как только увидите; отправляйтесь в стеклянный тоннель, используйте мощную бомбу, чтобы уничтожить его, а заодно и открытую часть трубы наверху. Стреляйте ракетами через это отверстие, пробьете проход, прыгайте вверх, продвигайтесь в этом направлении, перебейте врагов, напоминающих огромных морских коньков. Лучше всего атаковать в брюхо ракетами. Прыгайте к карнизу на правой стене, бомбой пробейте отверстие, по другую сторону найдете Power Bomb Tank (38). Выбирайтесь обратно, пройдите к левой стене, пробейте отверстие в верхней зоне и пройдите в соседнюю комнату.

Здесь сверните налево, прикончите еще нескольких морских конь-

ков и с левой стороны разбомбите пол, спрыгните в нижнюю зону, спускайтесь на самое дно и увидите четыре блока в полу. Разбомбите второй блок справа, спрыгните в образовавшееся отверстие, продвигайтесь вниз, расстреляйте рыбину справа, затем плывите через стену и продвигайтесь вправо. Разбомбите пол, спускайтесь вниз, разбомбите левую стену и двигайтесь в этом направлении. Расстреляйте ракетами еще одну рыбу, пройдите в зону, где находился враг; разбомбите пол, спрыгните в комнату Security, находящуюся внизу. Активируйте красный лифт 4-го уровня, перейдите направо в соседнюю комнату.

Прыгайте вверх к карнизу справа, превратитесь в шар, запрыгните в правый тоннель, катитесь в комнату, затем спуститесь в нижнюю зону, активируйте мощную бомбу, поднимайтесь как можно быстрее в верхнюю часть этой комнаты и увидите в маленьком углублении нескольких X-паразитов, которые тут же превратятся в двух "золотых" врагов. Разбейте левую стену, использовав ракеты; пробирайтесь через пролом, расстреляйте "золотых" монстров ракетами. В результате в нижнем правом углу откроется дверь, отправляйтесь через нее. Теперь двигайтесь направо, мощной бомбой уничтожьте блоки в лабиринте, ликвидируйте шипастых врагов, прыгните на верхний карниз, катитесь через него, пока не найдете Energy Tank (14), а затем возвращайтесь обратно, покиньте и предыдущую комнату. Когда окажетесь в высоком помещении, прыгайте в самый верх, выйдите через красную дверь направо в соседнее помещение.

Отправляйтсь направо, в низ очередной вертикальной комнаты. На этот раз пройдите через правую дверь, в соседнем помещнии расстреляйте плавающего врага впереди, заберитесь в трубу, взорвите мощную бомбу, чтобы проделать отверстие на дне; спрыгните через него, расстреляйте еще одного плавающего врага, возьмите Missile Tank (205), уничтожьте рыбину наверху, пустив в нее парочку ракет; затем прыжком забирайтесь наверх, продвигайтесь направо в следующую зону, далее через несколько комнат, пока не окажетесь в огромном помещении, где враги будут атаковать вас какими-то оранжевыми шарами. Перейдите в правую часть этой комнаты, вправьте им мозги своими ракетами, пройдите в комнату с пунктом отгрузки направо и после того, как запомните игру, возвращайтесь в большую комнату, поднимайтесь наверх, сверните налево. В верхнем левом углу, если взгляните направо, то увидите своеобразные шары, которые раздуваются, когда к ним приблизитесь. Заморозьте их с дальней дистанции, когда они еще маленькие, затем катитесь через них, продвигайтесь по следующей комнате, а в соседнем помещении сверните направо, расправьтесь с врагами, еслии хотите. Расстреляйте левую дверь, перебегите обратно в предыдущую комнату, снова расстреляйте дверь прямо перед собой и продолжайте мчаться к комнате с большим лабиринтом. Когда наберете достаточно большую скорость, сможете проломить блоки в полу, свалившись в отверстие. В новой ком-

нате пройдите направо, по пути ликвидируйте врагов, а в дальнем правом ее конце обратите внимание на отверстие в потолке. Пройдите до конца налево, затем развернитесь и бегите как можно быстрее вправо, чтобы набрать скорость, и когда окажетесь под отверстием, нажмите кнопку **DOWN**, затем **A**, затем **UP** и пролетите через эту дыру. Наверху проломите несколько блоков, сверните направо, возьмите Power Bomb Tank (40), затем поверните налево, спрыгните вниз, уцепитесь за левую стену, вскарабкайтесь на секретный карниз, прокатитесь по нему налево и здесь найдете Missile Tank (210).

Возвращайтесь направо, спрыгните в нижнюю комнату, пройдите направо в соседнее помещение и заметите многочисленные надувающиеся шары. Заморозьте один из них, запрыгните на него, заморозьте следующий и так далее. Продвигайтесь до тех пор, пока не доберетесь до последнего подобного шара. Заморозив его, встаньте на него, выпустите вверх ракету, чтобы пробить отверстие в потолке; прыгайте вверх, катитесь по карнизу в следующую комнату, воспользуйтесь мощной бомбой, чтобы разнести вдребезги стены; войдите в следующую комнату, спрыгните вниз, пройдите направо в комнату Data Room, где получите Diffusion Missile data. Выйдите отсюда, встаньте на карниз, прицельтесь в один из надувающихся шаров в проходе слева, зарядите ракету Diffusion Missile и одним залпом заморозите сразу все шары. Катитесь теперь через безопасный проход, спускайтесь вниз, сверните налево в следующую комнату, выпустите в барьер пару ракет, затем перейдите в левую часть комнаты, где увидите нарушенную электрическую проводку. Расстреляйте стену как раз под этим повреждением, катитесь шаром, добудьте Missile Tank (215) и возвращайтесь в предыдущую комнату. Вскарабкайтесь на стену, пройдите через другую дверь; чтобы попасть в комнату наверху, прыгайте по карнизам, продвигайтесь налево, спуститесь вниз в следующую комнату, пройдите через небольшое помещение, а когда окажетесь в большой комнате, шаром катитесь налево, разбомбите угол, катитесь через образовавшийся проход, пока не свалитесь в нижнюю зону Используйте мощную бомбу, чтобы "вскрыть" тоннель слева; катитесь через него, возьмите Power Bomb (42), затем возвращайтесь направо, наверх, еще раз направо. Выбравшись из этой комнаты, отправляйтесь в верхнюю правую зорну этого сектора, где найдете комнату подзрядки, пункт отгрузки и навигационное помещение. Сделаайте все, что нужно, и узнаете, что следущая ваша миссия в 6-м Секторе. Так что садитесь в лифт и поднимайтесь наверх.

— *Main Deck.*

На главной палубе войдите в комнату справа, спуститесь на лифте в следущую зону.

— *Sector 6 (NOC).*

В этом секторе загляните в навигационную комнату и узнаете, что робот Security стал намного сильнее. Тем не менее, его нужно обнаружить и ликвидировать. Кроме того, получите предупреждение, что SA-X начинает активную охоту на вас. Нужно соблюдать осторожность. Перейдите в

соседнюю комнату, запомните игру, пройдите через подзарядную комнату и в первую большую комнату уровня. Следуйте по карте, сверните направо, минуете несколько следующих комнат и окажетесь в высоком вертикальном помещении. Соскочите немножко вниз, пройдите в первую комнату слева, продвигайтесь налево. Мощной бомбой взорвите стену, продвигайтесь налево через проход в соседнее помещение, спрыгните вниз, далее направо в следующую комнату, свалитесь вниз через разрушающиеся полы и, когда окажетесь внизу, перейдите в комнату налево.

Спускайтесь вниз налево, уничтожая по пути врагов, пускающих ядовитый газ. Внизу, повернув налево, войдите в следующую помещение, разделайтесь с летучими мышами, спрыгните вниз на пол, войдите в комнату справа, запомните игру и возвращайтесь обратно. Проломитесь через пол и чуть ниже сверните в левую комнату. В этом коридоре продвигайтесь налево до ворот, но до выключателя, открывающего их, добраться пока нельзя. Так что возвращайтсь обратно через несколько комнат в то помещение, где вы проволились через серию разрушающихся блоков. Используйте мощную бомбу, чтобы обнаружить решетку на потолке; уцепитесь за нее и увидите вбегающего в помещение робота Security. Схватка неизбежна.

Разделавшись с опасным врагом, хватайте Wave Beam у большого паразита, войдите в комнату направо, используйте новую способность, чтобы расстрелять выключатель на противоположной стороне от ворот. Они откроются, хватайте Missile Tank (220), выйдите отсюда и возвращайтесь обратно в комнату с воротами, через которую вы не смогли пройти. Теперь откройте ворота и перейдите в следущую зону.

Restricted Zone.

Шаром катитесь налево, провалитесь через потолок, далее через красную дверь в соседнюю комнату, запомните игру, продвигайтесь дальше, сверните налево, пройдите несколько комнат и попадете в помещение, которое называется Restricted Laboratory. Перейдите в последнюю комнату слева, там поднимайтесь наверх и направо в соседнее помещение. Это по существу тупик. Сработает сигнал тревоги, так что немедленно возвращайтесь обратно наверх, налево, вниз, направо, чтобы оказаться в комнате внизу. Увидите как SA-X атакует лабораторию, и "плавающих" метроидов. У вас всего одна минута, чтобы удрать прежде, чем лаборатория отделится от космической станции. Прыгайте к верхнему карнизу, перейдите в комнату справа и увидите сцену, в которой лаборатория "отваливатеся" от космической станции. По окончании видеосцены пройдите через дверь справа в навигационную комнату и узнаете в подробностях, произошедшего. В частности, что случилось с колонией метроидов, которые выращивались на этой станции, а заодно неважные новости относительно SA-X. Этот враг вышел на тропу войны. Ознакомившись в целью, перейдите в соседнюю комнату, поднимитесь на лифте в следующий сектор.

— Sector 1 (SRX).

Первым делом войдите в комнату справа, прыгайте наверх, далее

через стену и вниз. Спрыгнув на самое дно, зарядите ракету и выпустите ее во врагов наверху. Прыгните вслед за ней, приземлитесь на самом верхнем из замороженных врагов, выпустите ракету в отверстие справа, затем прыгайте вслед за ней, хватайте Energy Tank (15), возвращайтесь обратно и продвигайтесь к верхнему правому углу этой комнаты. Как только окажетесь там, сверните направо в следующую комнату, не наступайте на липкую грязь внизу, прыгайте на противоположную сторону, войдите в следующее помещение, а через него в очередную комнату. Запомните игру, вернитесь в предыдущую комнату, выстрелите в пол, вспрыгните через отверстие в нижнюю зону, сверните налево и прибейте врагов в этой зараженной зоне. Ни в коем случае не трогайте появившегося X-паразита, он тут же превратится во врага, а затем прикончите его ракетой. Когда еще два X-паразита превратятся в золотистых монстров, атакующих лазерными лучами, дайте им достойный отпор своими ракетами, выйдите через дверь справа, хватайте Power Bomb Tank (44), покиньте комнату, прыгайте обратно в комнату наверху, затем еще прыжок вверх, вскарабкайтесь на стену и продвигайтесь направо. Используйте мощную бомбу, чтобы пробить проход в правой стене; заберитесь в него, разделайтесь с врагом наверху, запустив в него две ракеты; войдите в следующую комнату, дождитесь, когда паразиты превратятся в золотистых монстров; прикончите их и идите в следующее помещение, поднимайтесь наверх, сверните налево, войдите в комнату с пунктом отгрузки, запомните игру и спускайтесь вниз. Оказавшись на "дне", сверните налево и в следующей комнате запустите ракету diffusion Missile, чтобы заморозить всех врагов на экране. Пройдите в противоположый конец комнаты мимо замороженных чудищ, растреляйте ракетой охранника у ворот, прицелившись ему в глаз; восстановите здоровье, использовав красного X-паразита; пройдите в комнату, где предстоит схватка с боссом. Спрыгните вниз, подойдите к статуе, где и встретите Ridley.

После победы хватайте способность Screw Ball, прыгните в верхнюю часть комнаты, там выход. Возвратитесь чуть назад ко второй комнате с пунктом отгрузки, запомните игру, выйдите из помещения, вскарабкайтесь на левую стену, выпустите ракеты в правую стенку, чтобы пробить секретный проход. Продвигайтесь через него, войдите в следующую комнату, выстрелите в выключатель, чтобы открыть ворота, а в следующей комнате используйте Screw Attack, чтобы пробиться сквозь пол; расправьтесь внизу с врагом, используя эту же способность; прыгайте на правую стенку, соскочите с другой стороны, перейдите в следующую комнату, продвигайтесь вперед, используя способность Screw Attack, и в конце ее прорвитесь сквозь стену, чтобы активировать выключатель и открыть ворота. Проберитесь через отверстие в стене и дальше в следующую комнату. Прыгайте вверх, используя способность Screw Attack, и прорвитесь через потолок наверху. Перейдите в комнату справа, затем пройдите на-

право через несколько комнат, поднимитесь наверх в вертикальной комнате, затем налево еще через три комнаты. Когда окажетесь в помещении, где можете спуститься вниз (это комната перед местом схватки с боссом), взгляните на карту. Итак, спустившись вниз, используйте способность Screw Ball, чтобы пробить отверстие в правой стене, а затем точно так же отверстие в левой. Далее, свернув налево, пройдите несколько комнат, развернитесь, бегите обратно направо, расстреливая двери. Когда добежите до секретной комнаты, спрыгните вниз, сверните направо, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **UP**, чтобы подняться на противоположную сторону комнаты. Прорывайтесь через блоки, используя способность Speed Booster. Разбомбите левую стенку, "закатитесь" наверх возьмите Power Bomb (46) и выбирайтесь обратно. Бегите назад и налево к пункту отгрузки, запомните игру, а затем бегите направо прямо через дверь в соседнюю комнату. Прорывайтесь через врагов, вышибите дверь и мчитесь в третью комнату. Удерживайте кнопку **DOWN**, чтобы подзарядиться, а затем прыгните очень быстро на левую стену, вышибите левую дверь, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **LEFT**, чтоюбы ворваться в комнату. Удерживайте кнопку **LEFT** и продолжайте мчаться по этому помещению, а в конце дорожки нажмите кнопку **DOWN**. Займите позицию в углу, нажмите кнопки **A** и **UP**, чтобы прорваться через потолок. Продвигайтесь направо, отыщите малозаметный Energy Tank (16), спускайтесь обратно вниз, затем поднимитесь наверх и направо в соседнее помещение и далее направо через несколько комнат в последее, где поднимитесь наверх, сверните налево, войдите в очередную комнату, подниимайтесь опять наверх и выйдите через первую дверь слева. Продвигаясь налево через несколько комнат, подойдете к большой комнате, залитой лавой. Сверните налево, спуститесь вниз, катитесь направо через проход, там обнаружите Missile Tank (225). Выбирайтесь обратно, прыгните на высокий карниз слева и найдете Missile Tank (230).

Спуститсь вниз налево через зеленые двери в новую комнату, поднимитесь на самый верх, войдите в помещение справа. Здесь доберитесь до верхнего правого угла, выйдите через зеленую дверь. Комната пуста. Используйте способность Screw Attack, чтобы прорваться через потолок, а затем порыскайте вокруг, отыщите Power Bomb Tank (48) и прежде, чем заглянуть в навигационную комнату и получить задание на последнюю миссию, порыскайте вокруг, чтобы отыскать предметы, которые вы пропустили. Предстоит пройти по боковым дорожкам, чтобы добраться до каждого сектора, поскольку если войдете в навигационную комнату, то пути назад уже не будет. Поэтому первым делом пройдите направо, прыгайте на карниз в правой стене, закатитесь в секретную комнату, затем прорвитесь сквозь дверь к дорожке, ведущей в Сектор 2.

— *Sector 2 (TRO).*

Выйдите в дверь, пройдите в первую комнату, используйте способность Screw Attack, чтобы прорваться через стену; далее в боль-

шую комнату впереди. Первым делом зайдите в комнату первого босса, она находится в правом углу карты. Именно здесь вы приобрели способность Hi-Jump. Используйте карту, чтобы без проблем добраться до этой комнаты и, как только окажетесь там, прыгайте в верхний правый карниз. Используя Screw Attack, прорвитесь сквозь стены и окажетесь в новой большой комнате.

Прыгните вниз, используйте мощную бомбу, чтобы обнаружить блоки Speed Booster и Missile Tank в стене. Теперь спускайтесь вниз, направо, бегите снова налево до конца и, когда зарядитесь, прыгайте вверх, используя способность Screw Attack, нажмите кнопку **A** и удерживайте кнопку **RIGHT** в воздухе, чтобы врезаться в стену. Хватайте Missile Tank (235), спуститесь вниз, снова бегите направо и, когда зарядитесь, нажмите кнопку **DOWN**, выполните прыжок-кувырок на верхний карниз, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **LEFT**, а затем бегите по платформе, уничтожая блоки. В конце нажмите кнопку **DOWN** и повторите этот маневр. Забравшись наверх, на скорости промчитесь через стену, хватайте Power Bomb Tank (50) и покиньте эту комнату.

Взгляните на карту, возвращайтесь в большую комнату, которая находится как раз рядом с комнатой подзарядки, и, когда окажетесь там, отправляйтесь в верхнюю правую зону, войдите в эту комнату, пройдите через еще несколько комнат и подойдете снова к комнате Security первого уровня. На этот раз прыгните в верхнюю часть комнаты, используйте способность Screw Attack, чтобы прорваться через левую стену, и окажетесь в секретном помещении. Сверните налево, используйте способности Space Jump / Screw Attack, чтобы удержаться в воздухе, продвигаясь налево через комнату. На каждой платформе есть разрушающиеся полы, так что наступать на них не следует, иначе рухнете вниз, и придется начать все сначала. Доберитесь до верхней левой зоны, где найдете Energy Tank (17); пройдите через эти платформы еще раз, перескочите через стену, спрыгните чуть вниз и продолжайте прыгать влево. Хватайте Power Bomb Tank (52) (постарайтесь его обнаружить, что нелегко) и не огонрчайтесь, маневр этот необычайно трудный, так что приготовьтесь выполнить несколько попыток, ну а в случае удачи покиньте помещение, вернитесь назад через несколько комнат, а когда окажетесь в вертикальной комнате, за которой находится комната Security, спуститесь в самый низ, сверните направо; используя способность Screw Attack, прорвитесь сквозь стену, далее через очередную секретную комнату, бегите через тоннели в Сектор 4.

— *Sector 4 (AQA).*

Перейдите в следующую комнату и в высоком помещении, заполненном водой, прыгайте наверх. Используя способность Screw Attack, прорвитесь через потолок и в обычной комнате продвигайтесь наверх, цепляйтесь за стену, выпустите ракету в потолок наверху, а значит прыгайте, карабкайтесь на карниз, сверните налево, встаньте, зарядитесь, выпустите ракету Difusion Missile так, чтобы уничтожить пару блоков над узким проходом. Катитесь, прыгайте, затем

прыжок-кувырок направо в секретный проход, сверните направо, окажетесь в новой комнате, пройдите через тоннель к Сектору 6.

— *Sector 6 (NOC).*

Пройдите в следующую комнату, сверните направо; используя Screw Attack, прорвитесь сквозь стену. Оказавшись в большой комнате, поднимайтсь наверх направо в следующее помещение, далее еще через несколько комнат, пока не окажетесь в вертикальном помещении. Спуститесь немного вниз, зайдите в первую комнату с левой стороны, откройте дверь, но продолжайте двигаться налево. Унитожьте блок на дороге, используя способность Screw Attack; расправьтесь с врагами, пройдите до конца налево, затем бегом возвращайтесь обратно в вертикальную комнату, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы как следует зарядиться, затем кнопку **A** и удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы прорваться сквозь стену. В следующей комнате находятся несколько платформ. Между ними провалы. Стена справа. Вам необходимо, используя способность Speed Boost прорваться через эти препятствия, чтобы отыскать Energy Tank. Прлдумайте свои действия и постарайтесь решить головоломку сами. После того, как с помощью платформ сумеете заполнить просветы между большими платформами, бегите слева направо, чтобы как следует подзарядиться; удерживайте кнопку, чтобы сохранить энергию; нажмите кнопку **A** и удерживайте кнопку **RIGHT**, чтобы прорваться через стену, за которой найдете Energy Tank (18). Спускайтесь вниз, бегите обратно налево, пока не зарядитесь; затем нажмите кнопку **DOWN**, чтобы удержать "заряд" прорвитесь сквозь левую дверь, нажмите кнопку **A** и, удерживая кнопку **LEFT**, мчитесь вперед. В следующей комнате разнесите вдребезги блоки и таким образом благополучно покинете помещение. Перейдите в комнату налево, идите в этом направлении, разбейте блок, используя способность Screw Attack; затем вышибите красную дверь, перебейте врагов, возвращайтесь обратно направо, развернитесь, бегите до конца налево и, когда как следует зарядитесь, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы сохранить энергию; прыгайте на верхний лвый карниз, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы рвануться дальше. Таким образом промчитесь через несколько комнат и несколько стен в большой комнате.

Когда закончится заряд, спрыгните чуть вниз и продолжайте прыгать под серией стен, разделенных платформами. Когда увидите увидите Power Bomb Tank под одной из них, внимательно осмотрите стену с левой стороны и спрыгните вниз под этим местом. Взорвите "на земле" обычную бомбу, в результате обнаружите в полу так называемые Speed Blocks. Пройдите направо, спуститесь в нижнюю зону, бегите налево, чтобы зарядиться; нажмите кнопку **DOWN**, чтобы сохранить заряд; мчитсь обратно к тому месту, где обнаружили эти блоки. В нужный момент нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **UP**, чтобы прорваться наверх, и если сделаете все правильно, то прошибете насквозь и пол и стену от Power Bomb Tank (54), так что останется пройти чуть вправо,

забрать upgrade и спрыгнуть вниз.

Возвращайтесь обратно в нижнюю зону, бегите до конца направо, чтобы подзарядиться. В конце этого помещения нажмите кнопку **DOWN**, чтобы сохранить заряд, и прыгайте на карниз наверху. Нажмите кнопку **A**, мчитесь налево прямо к склону и, как только окажетесь возле него, как можно быстрее прыгните влево и, когда доберетесь до верхней платформы слева, спрыгните вниз, используя Screw Attack, стараясь набрать максимальную скорость. Спрыгнув вниз, хватайте второй Power Bomb Tank (56), прорвитесь через пол, затем направо и на выход из комнаты. В следующем помещении поднимайтесь наверх, потом направо, свалитесь через последний блок и продвигайтесь в следующую комнату. Здесь отправляйтесь направо, прыгните вниз, затем направо. Используя Screw Attack, прорвитесь через стену в соседнюю комнату и увидите шипастых врагов, ползающих по периметру этой зоны. Заберитесь на карниз справа, прыгните, разбомбите стену, откроется проход. Дождитесь, когда враг уползет вправо, подзарядите ракету diffusion Missile и дождитесь, когда он начнет ползти справа навлево. В этот момент выпустите ракету и заморозьте его на месте. Прокатитесь через тоннель, далее через врага и на карниз, где найдете Power Bomb Tank (58). Возвращайтесь налево через несколько комнат, поднимитесь наверх, далее направо еще через несколько комнат и, когда вернетесь к высокой вертикальной комнате, продбирайтесь на самый верх; используя Screw Attack, пробейтесь сквозь правую стену, далее направо в дверь и в следующую комнату, оттуда через тоннель в Сектор 5.

— Sector 5 (ARC).

В этом секторе пройдите направо в соседнюю комнату; используя способность Screw Attack, проломите стену и продвигайтесь дальше через несколько комнат. Когда доберетесь до второй огромной комнаты, отправляйтесь в нижнюю правую часть. Перейдите в следующую комнату, пройдите еще две комнаты, спуститесь вниз, затем направо через желтую дверь в вертикальное помещение. Катитесь вправо, запрыгните в секретный проход и окажетесь в новой комнате. Расстреляйте потолок, прыжком заберитесь наверх, расстреляйте центральную часть потолка, снова прыгните вверх и добудете Missile rank (240).

Вернитесь чуть назад и, когда окажетесь во второй комнате в очередной раз, отправляйтесь в верхнюю правую зону. Пройдите через открытую дверь направо и в следующем помещении расстреляйте потолок, прыгайте вверх, перейдите в комнату направо, а дальше по тоннелю в Сектор 3.

— Sector 3 (PYR).

Первым делом пройдите направо к двери, но прежде, чем войти в нее, расстреляйте потолок и обнаружите Power Bomb Tank. Подпрыгните, разбомбите потолок, чтобы образовалось отверстие; прыгните через него и возьмите Power bomb Tank (60). Продвигайтесь в следующую комнату Там отправляйтесь направо; используя Screw Attack, прорвитесь через потолок, продвигайтесь направо, снова используйте Screw Attack, что-

бы пробиться сквозь стену, и в комнате с другой стороны найдете Missile Tank (245). Перейдите в комнату направо, развернитесь, возвращайтесь в предыдущую комнату, сверните налево; используя Screw Attack, разбейте блок на своем пути, а заодно и весь левый угол комнаты. Возвращайтесь обратно направо, затем бегите налево, чтобы набрать скорость, и когда активируете Speed Booster, у стены нажмите кнопку **DOWN**, затем **A** и кнопку **UP**, чтобы пробиться наверх. Оттуда запрыгните на карниз и найдете Energy Tank (19).

Спускайтесь обратно вниз, пройдите направо, снова в соседнюю комнату. На этот раз продвигайтесь направо через очередные две комнаты, пока не окажетесь в большом помещении. Отправляйтесь в верхний правый угол, используйте Screw Attack, чтобы разнести вдребезги часть верхней стены, затем катитесь направо в соседнюю комнату. Продвигайтесь в этом направлении, бомбами расчищайте себе путь, уничтожайте врагов, закатитесь в небольшой тоннель, снова используйте бомбы, прыгайте вверх, сверните направо в соседнюю комнату, здесь развернитесь и расстреляйте дверь. Расправьтесь с врагами и возвращайтесь до конца направо. Развернитесь, бегите налево, чтобы набрать скорость, но прежде, чем доберетесь до двери, нажмите кнопку **DOWN**, чтобы сохранитьэнергию. Сверните налево, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **LEFT**, чтобы проскочить через дверь и дальше через стену в соседнюю комнату. Используйте мощную бомбу, чтобы пробить тоннель в левой стене, прыгните вверх, катитесь через этот тоннель, пока не бнаружите Power Bomb Tank (62). Спуститесь вниз, сверните налево, чтобы верунться в предыдущую комнату.

В этой большой комнате необходимо добраться до нижней правой зоны. Здесь сверните направо в соседнюю комнату, расстреляйте выключатель, чтобы открыть ворота; затем бегите направо в следующую зону. продолжайте мчаться как можно быстрее, чтобы, используя скорость, уничтожить блоки в конце этого прохода. Спрыгните вниз в отверстите в полу, используйте мощную бомбу, откроется проход в верхней левой стене, запрыгните туда и катитесь через него. Перескочите на высокий карниз, где найдете Power Bomb Tank (64); возвращайтесь направо, зайдите в правую комнату, спрыгните вниз, используйте способность Screw Attack и таким образом сможете пробраться в нижнюю часть этой комнаты. Перейдите в левую комнату, дальше перебирайтесь через лавовые ямы, используйте мощную бомбу, чтобы пробить небольшое отверстие слева; свалитесь в него и попадете в зону лабиринта. Спускайтесь вниз направо, прыгайте вверх, снова направо через секретный проход. Далее соскочите на правую сторону в самый низ, скатитесь налево, чтобы оказаться на противоположной стороне. Здесь поднимитесь наврх, направо и обнаружите Power Bomb Tank (66). Пройдите направо, прыгните через отверстие в полу, а затем выскочите из этой комнаты, вернитесь обратно на весколько комнат, чтобы оказаться в помещении с двумя зелеными дверями. На этот раз пройдите

в правую дверь.

Расстреляйте шипастых врагов, продвигайтесь в комнату направо, далее в следующее помещение, выстрелите в выключатель, чтобы открыть ворота; пройдите направо по многочисленным карнизам, а в конце прыгайте на верхнюю платформу, катитесь вправо и найдете последний Energy Tank (20). Далее в форме шара прыгните в верхний левый тоннель, катитесь дальше и найдете последний Missile Tank (250), ну а далее спускайтесь вниз прямо в лаву, затем направо, используйте способность Screw attack, чтобы проломить стену впереди. Затем возвращайтесь обартно налево, разбегитесь, мчитесь направо, вышибите дверь, мчитесь дальше, пока не зарядитесь как следует; тут нажмите кнопку **DOWN**, чтобы сохранить заряженность, и проломите потолок. Когда будете двигаться вперед, по пути не забудьте захватить Power Bomb Tank (68). Когда остановитесь наверху, спрыгните обратно вниз через проход, приземлитесь на первом карнизе слева, прыгните; используя Screw attack проломите потолок, катитесь дальше через образовавшийся проход, встаньте, снова выполните Screw Attack вниз, чтобы добраться до Power Bomb Tank (70). Возвращайтесь обратно своим же маршрутом, продвигайтесь в верхнюю часть комнаты, сверните налево, попадете в следующее помещение, где Screw Attack поможет пробиться сквозь стену. Сверните налево, расправьтесь с увиденными врагами, а затем чуть вернитесь назад по своему же маршруту. Вы должны вначале попасть в Сектор 5 по известному вам тоннелю (он слева в конце вашей карты), ну а уж оттуда в Сектор 5.

— Sector 5 (ARC).

Снова в этом секторе пройдите налево, спуститесь вниз и еще несколько комнат пройдете, двигаясь влево. Когда доберетесь до тоннеля, ведущего в Сектор 6, пробирайтесь через него, поскольку это совершенно необходимо.

— Sector 6 (NOC).

В шестом секторе снова взгляните на карту, чтобы не сбиться с маршрута, и увидите дорогу в нижней левой зоне карты. Она ведет в следующую зону Спускайтесь до конца вниз и попадете в эту, так называемую, запретную зону.

Restricted Zone.

Продвигайтесь налево, спрыгните через пол, далее в комнату с пунктом отгрузки, обязательно запомните игру. Перейдите налево в соседнее помещение, бегите налево, расстреляйте дверь, забегите в комнату и, когда зарядитесь как следует, удерживайте кнопкку **DOWN**, чтобы созранить заряженность. Обратите внимание на пору колонн. Встаньте за левой колонной, нажмите кнопку **A**, удерживайте кнопку **UP**, чтобы прорваться сквозь потолок, и если сделаете все правильно, то найдете Power Bomb Tank (72).

Затем отправляйтесь направо в навигационную комнату, где узнаете, что федерация направила свои корабли к космической станции, чтобы попытаться захватить SA-X. После некоторых разговоров с самим собой снова "загляните" (check) в компьютер, в результате произойдет довольно длинный диалог между Samus и компьютерной

системой. И наконец наступает финальная миссия. Вам необходимо сменить орбиту космической станции, что можно сделать в комнате Operations. Когда двери откроются, пройдите направо, поднимитесь на лифте и попадете в Сектор 1.

— *Sector 1 (SRX).*

Первым делом сверьтесь с картой, отыщите зарядную комнату, отправляйтесь туда, войдите, сверните налево, пройдите через несколько комнат, подойдите к лифту, ведущему к выходу.

Main Deck.

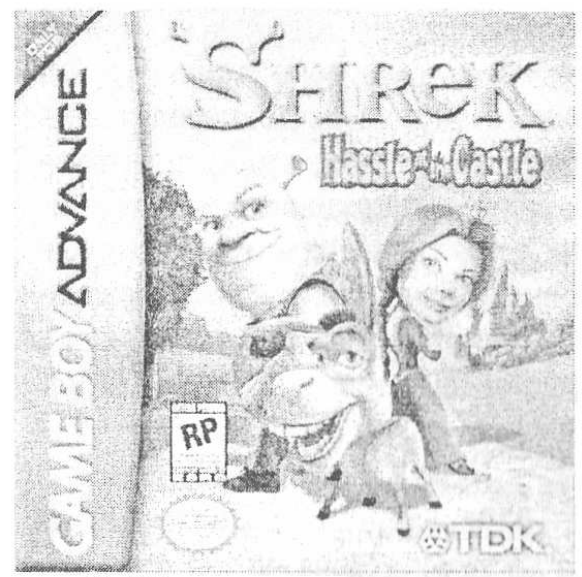
И снова вы на главной палубе. Поднимайтесь по лестницам центрального лифтового холла, пройдите направо через несколько комнат и доберетесь до коридора, ведущего вниз. Прыгните к стене, катитесь в секретную комнату, используйте Screw Attack, чтобы проломить стену; закатитесь в комнату с другой стороны, бомбами расчистите дорогу, продвигайтсь наверх, уничтожьте барьер, используя Screw Attack; пройдите в комнату, сверните направо, запрыгните на правую стенку и ухватитесь за секретный карниз. Катитесь направо, прыгните так, чтобы перелететь через стену; падайте до конца вниз. Приземлившись, пройдите налево, где найдете последний Power Bomb Tank (74). Сверните налево, бомбами пробейте себе дорогу и покиньте комнату.

Спускайтесь вниз, пройдите в следующую дверь справа, подойдите к пункту отгрузки, запомните игру, это очень важно. В следующей комнате прыгайте по карнизам, пока не доберетесь в верхнюю часть зоны. Перейдите в комнату справа, дальше через навигационную комнату в соседнее помещение, там поднимитесь наверх и направо, попадете в комнату с лифтом. Поднимайтесь на лифте вверх, войдите в комнату прямо перед собой, когда лифт остановится. В этом большом помещеннии сверните налево, запрыгните в вернюю часть зоны, и тут начнется что-то вроде землетрясения, хотя на космических станциях такого не бывает. Во всяком случае, комната затрясется. Немедленно спускайтесь вниз и увидите, что SA-X уже обнаружил вас.

После этой труднейшей схватки войдите в комнату в верхней левой части зоны, перейдите налево к контрольным панелям в комнате Operation и активируйте их. В результате орбита космической станции изменится, и у вас будет всего три минуты на срочную эвакуацию. Взгляните на карту, возвращайтесь к тому месту, где находится ваш космический корабль; обязательно загляните в подзарядную комнату по пути. Вы потеряли изрядно сил в этом тяжелом бою, а когда доберетесь до места, где оставили корабль, то к сожалению его не обнаружите, а увидите гигантскую раковину Метроида. Произойдет страшный взрыв, и тут же гигантский Omega Netroid престанет перед вами. Это финальная схватка, и если вам удастся одержать в ней победу, можете принимать поздравления. Игра успешно закончена!

Примечание. В следующих наших выпусках вы сможете ознакомиться подробно со всеми предметами, оружием, концовками и стратегией схваток с боссами.

SHREK: HASSLE AT THE CASTLE



* Прохождение.

— *Уровень 1. Shrek`s Swamp.*

В удаленных болотах жил огр по имени Шрек. Он наслаждался своей мирной спокойной жизнью и совершенно не обращал внимания на происходящее во внешнем мире.

1.1. Wanted: Ogre, Reward!

Однако, спокойная жизнь Шрека продолжалась недолго. Деревенские жители отправились в его болото и попытались выгнать Огра оттуда. Ваша задача на этом уровне избавиться от надоедливой деревенщины, освободить болото Шрека. Здесь по крайней мере 20 деревенских парней, бегающих в левой или в правой части экрана. Колотите их, нажав кнопку **B**, пока со всеми не справитесь.

1.2. Meeting Donkey.

Ваша цель в этой миссии освободить своего нового друга – ослика Донки и победить капитана. В начале уровня появятся несколько деревенских жителей и попытаются пронзить вас своими вилами. Врежьте им как следует, уворачивайтесь от камня, который швырнет бородатый деревенский парень. По пути увидите несколько камней, блокирующих дорогу; столкните их в сторону, нажав кнопку B; используйте бревна, чтобы перебраться на другую сторону Черного Озера. В центре этой зоны возьмите посох, а затем встретите Донки. Сразу же появится пара охранников, немедленно прикончите их, и ослик будет освобожден. Спускайтесь дальше по уровню, перейдите через Черное Озеро, прыгая с бревна на бревно, а в конце уровня встретите капитана. Он тут же вызовет охранников, которые бросятся в атаку. В этот момент попытайтесь сами атаковать капитана. У этого босса всего одна атака. Он бросается на вас и пытается пронзить копьем. Увернитесь, прыгнув через него, и атакуйте.

1.3. Let`s Go To Duloc.

Чтобы добраться до Дюлок, вам нужно пройти через лес. Время всего 2,5 минуты. Несколько деревенских попытаются помешать вам. Кроме того, предстоит прокатиться на бревне и перебраться на другую сторону озера, но эта задача несложная.

— *Уровень 2. The Road to Duloc.*

Спокойная жизнь в одиночестве, которую вел Шрек, неождианно была нарушена появлением довольно противных сказочных персонажей Шрек и Донки решили отправиться в путешествие в город Duloc и поста-

раться очистить от этих пришельцев любимое болото.

2.1. Protect the Pig.

На этом уровне вы защищаете поросенка от голодного волка. Почти сразу же после старта встретите эту симпатичнут свинку. Проследуйте за поросенком до его домика, защищайте от нападения волков, старайтесь уничтожить их, как только увидите на экране. Когда подойдете к домику, сразу целаю куча волков набросится на вас. Постарайтесь расправиться с ними, иначе они слопают поросенка. Держитесь в центре зоны с тем, чтобы своевременно отразить атаку.

2.2. Fing Red.

Ситуация аналогичная предыдущему уровню, но на этот раз используйте только Донки. Не пытайтесь защищать Красную Шапочку на этом уровне, поскольку у нее нет индикатора жизни, а значит погибнуть она не может. Волки будут появляться на экране, разбирайтесь с ними посвойски, разбейте несколько больших камней, чтобы добыть "здоровье" (health). Где-то посередине уровня придется слегка попрыгать. Спускайтесь вниз, пройдите через горы, перескакивайте через расселины и, когда доберетесь до озера, прыгайте с камня на камень, пока не доберетесь до дома бабушки.

На самом деле, вы уже знаете, что это не бабушка, а волк, прикинувшийся бабушкой. У него две атаки. В одной он пытается нанести удар, а затем атаковать, а в другой бросается с разбега и вцепиться зубами. Бегайте назад и вперед, чтобы увернуться от этих атак, и если волк окажется в опасной близости, постарайтсь перепрыгнуть через него, проведите несколько ударов головой и одержите победу.

2.3. Journey Through the Corn Field.

На этот уровень отводится 2,5 минуты. Лучше всего использовать Донки. Для того, чтобы двигаться быстрее, удерживайте кнопку **B**. Предстоит перепрыгнуть где-то в конце уровня через парочку расселин, и чтобы прыжок был длинее, удерживайте кнопку **DOWN**, а затем нажмите кнопку **A**.

— Уровень 3. Duloc.

Лорд Farguaad решил жениться на принцессе Fiona, чтобы стать королем. Он решил устроить турнир, чтобы выбрать самого могучего воина, способного освободить принцессу из замка дракона.

3.1. Arriving in Duloc.

Вам предстоит поймать "талисман" лорда Farquaad на этом уровне. Несколько ящиков будут замедлять ваше движение, и единственный способ поймать его, запрыгнуть на одну из катящихся бочек, а затем быстренько спрыгнуть с нее, выполнив таким образом огромный скачок, и тогда возможно схватите "талисман" Ну а если это не удастся, перескочите на другую бочку и повторите прыжок.

3.2. Shrek Gets His Quest.

По пути на этом уровне вам предстоит перебить всех солдат Дюлока. Серых ликвидируете одним ударом, а пурпурным понадобится пара. Босс довольно слабенький, справитесь с ним легко. Он будет носиться за вами, подняв над головой боевой молот, а когда приблизится, прыгнет и попытается нане-

сти удар молотом сверху вниз; затем остановится, чтобы передохнуть. Вот тут и атакуйте.

Повторите этот маневр несколько раз и после 4-й вашей удачной атаки он начнет раскручивать свой молот, одновременно скользя вдоль земли. Запрыгните на один из ящиков с любой стороны боевой арены, и он промахнется.

— Уровень 4. On the Way to Dragon`s Castle.

Лорд Фаркуад пообещал Шреку, что он прогонит из болота всех сказочных персонажей, если тот сумеет освободить принцессу Фиону из замка дракона. Шрек и Донки отправляются в путешествие.

4.1. the Lost Forest.

Чтобы добраться до замка дракона, необходимо пройти через лес, но вначале нужно заняться более срочным делом: освободить Hansel и Gretel, а для этого придется победить старую ведьму. В первой части уровня увидите деревянную вывеску, на которой изображен волк. Пройдите по дорожке вверх, уничтожайте по пути всех волков, затем пройдите еще через пару деревянных указателей, но каждый раз продвигайтесь в направлении противоположном тому, которое указано стрелочкой на этом указателе.

В противном случае просто будете двигаться раз за разом по кругу. Когда обнаружите Hansel и Gretel, тут и начнется схватка. Старая ведьма вызовет пару ворон, прикончите их, затем атакуйте старуху. После каждой атаки она будет появляться в противоположной стороне арены. Снова убейте пару ворон, снова атакуйте и, в конце концов, победа будет за вами.

4.2. The Witch and Miss White.

На этом уровне лучше использовать Донки. Перебирайтесь с одного бревна на другое в первой части уровня, по пути уничторжайте ворон и, когда доберетесь до земли, встретите мисс Уайт (Белоснежку) и увидите четырех ворон, сидящих на дереве. Прикончите этих гадких птиц, продвигайтесь наверх, заберитесь на скалу и, когда подойдете к бревну, запрыгните на него и постарайтесь не утонуть. Дождитесь, когда движущееся бревно окажется рядом с вами; перескочите на него, а затем на следующее бревно. В конце концов, доберетесь до места, где увидите два бревна в озере, и нужно будет выполнить очень длинный прыжок (удерживая кнопку **B**) на бегу и нажав кнопку **A** одновременно, чтобы перескочить на эти бревна. Ведьму встретите в конце уровня. Она попытается атаковать вас пятью яблоками. Бегайте, уворачивайтесь от них и постарайтесь провести атаку до того, как она начнет швыряться яблоками. После этого ведьма вызовет на подмогу пятерых своих подружек, но на самом детле четыре из них виртуальные, а одна настоящая. Именно она и швырнет в вас яблоко. Атакуйте "настоящую" ведьму до тех пор, пока не завершите сражение.

4.3. Going to the Dragon`s Castle.

Вам предстоит добраться до замка дракона за 2,5 минуты, перебить по пути многочисленных ворон, пробираться через гейзеры, подниматься на холмы. Лучше на этом уровне использовать Донки, поскольку он прыгает заметно выше, чем Шрек.

— Уровень 5. Dragon`s Castle.

Итак, Шрек и Донки прибыли к замку дракона. Он окружен горящей лавой, тем не менее, Шреку и Донки удается незаметно проскользнуть в замок.

5.1. Sneaking Into The Dragon`s Castle.

Ваша задача на этом уровне отыскать принцессу Фиону, но уровень очень опасный. Вначале пройдите через мост, ни в коем случае не стойте на одном месте слишком долго, иначе рухнете в раскаленную лаву. Итак, бегите через мост, прыгайте через расселины, экипируйте меч; когда войдете в замок, внимательно следите за мелкими обломками, падающими с потолка. Они вам укажут на тот участок потолка, который вот-вот буквально рухнет вам на голову. Осторожно пробирайтесь до тупика, прыгните вверх, ухватитесь за цепь, а затем, прыгая с одной цепи на другую, доберитесь до лестницы, поднимитесь по ней наверх, прыгайте через расселины, преодолевайте препятствия прыжками с разбегу. Куски потолка будут обрушиваться вниз, но на бегу это вам не страшно, они пролетят мимо, а в конце нажмите кнопку B, чтобы проломиться сквозь дверь, и обнаружите принцессу Фиону в конце этого уровня.

5.2. Escaping the Dragon`s Castle.

Еще один уровень с лимитом времени. Дракон преследует вас, "плюясь" огненными шарами. Наберите побольше скорость, уворачивайтесь от различных препятсвий и огненных шаров, выполняйте нырки (duck), нажав кнопку **DOWN** на D-pad. Будьте осторожны, когда будете сбегать вниз по лестницам, поскольку платформы не всегда оказываются на тех местах, где они должны быть. Когда доберетесь до первой цепи, нажмите кнопку **UP** на D-pad пару раз, чтобы раскачвшись на цепи, в верхней точке перескочить на другую цепь. Далее бегите, прыгайте через любые валящиеся сверху объекты. Дракон преследует вас буквально по пятам, а когда доберетесь до моста, перскочите еще через несколько расселин, но будьте при этом очень осторожны.

— Уровень 6. A Fork In The Road.

Шрек и Донки обнаружили и освободили принцессу Фиону и возвращаются в Дюлок, чтобы передать ее Лорду Farquaad.

6.1. Priencess Fiona Sings.

Это один из самых веселых фрагментов в кино. Принцесса Фиона выбегает из леса, она радостно распевает песню, подбегает к синей птице, которая буквально подпевает ей своими трелями. Фиона начинает петь все громче и громче, такое впечатление, что синяя птица вот вот взорвется. Тем не менее, вам нужно быстро нажать кнопку B, чтобы этого не случилось.

6.2. Monsieur Hood And His Merry Man.

На этом уровне вы можете пользоваться лианами и карнизами, чтобы добраться до финиша. Здесь есть и бревна, по которым можно прыгнуть и таким образом добраться до Monsieur Hood. Можно выбрать и другой маршрут. Прыгать со скалы на скалу, с камня на камень, с бревна на бревно. В общем, вам решать.

В схватке с Худом стойте на краю арены, используйте в атаке удары кулаком (punch), головой (headbutt), ногой (kick), когда он выскочит из ближайшего куста, хотя возможно это будет не он, так что врежьте двум другим соперникам, если они появятся. Тогда Худ выскочит где-нибудь в другом месте, а вы можете не менять позицию. С бегающим монахом будет покончено, когда ликвидируете 3-4 сердца на индикаторе жизни Худа, а другой тип "отвалит" когда литквидируете 2/3 индикатора жизни Худа. Ну а дальше расправьтесь с самим месье Худом и отправляйтесь на следующий уровень.

6.3. Shrek Learns Princess Fiona`s Secret.

Используйте Донки или принцессу Фиону на этом уровне. Учтите, лимит времени довольно жесткий. Самое главное, четко прыгать с бревна на бревно, чтобы не свалиться в воду, а они находятся довольно далеко друг от друга. Остерегайтесь монаха в конце, прыгайте по деревьям, пока не завершите уровень.

— Уровень 7. Rescuing Princess Fiona.

Возвращаясь в Дюлок, Шрек и принцсса Фиона в силу какого-то недоразумения начинают сражаться друг с другом, но Шрек своевремнно понимает что произошло и он возвращается в Дюлок, чтобы ыне допустить свадьбу принцессы Фионы и лорда Фаркуада.

7.1. Stopping Princess Fiona`s Wedding.

У вас 3 минуты и 20 секунд на этот уровень. Куча охранников попытается остановить вас. Они видимо знают, что в противном случае вы сорвете свадьбу ее господина, но вам не привыкать. Вы сражались и с более сложными соперниками, так что сдержать они вас не смогут.

7.2. Objection!

Лорд Фаркуад вызывает несколько охранников, чтобы нанесли вам хотя бы небольшие повреждения и тем самым ослабить. Остерегайтесь пурпурных охранников, поскольку они значительно мощнее, и уничтожить их можно лишь двумя точными атаками. Когда с охранниками будет покончено, подойдите к принцессе и лорду Фаркуаду и увидите, что принцесса Фиона на самом деле тоже огр. Фаркауд тут же вызовет черного охранника, но это соперник, которому вы не по зубам. И как только с ним расправитесь, сам лорд вызовет вас на бой, в атаке использует свою "голову" На самом деле, это не страшно, врежьте ему как следует раза три. Таким образом завершите уровень, а заодно и игру. Шрек целует принцессу Фиону во время свадебной церемонии, невеста окружена какм-то магическим светом, заклятие исчезает, и принцесса с удивлением обнаруживает, что она вовсе не человек, она остается огром. И тут Шрек подходит к принцессе, говорит ей какая она красивая и как он ее любит. Понятно, что после этого они жили долго и счастливо. Хотя возможно кто-нибудь и попытается вновь нарушить их покой.

SONIC ADVANCE



* *Персонажи.*

— **Sonic.** Главный герой, с ним вы начинаете игру. Он очень быстр, и возможно вы уже с ним знакомы. У него есть несколько очень приличных атак. Если нажмете кнопку **A**, то он выполнит прыжок, а если нажмете еще раз, то проведете атаку. Если нажмете кнопку **B**, он начнет кувыркаться. Это отличный способ подняться вверх на холмы. Если во время кувырков, нажмете еще раз кнопку **B**, то он выполнит прыжок и приземлится на ноги. По ходу игры частенько придется бегать и одновременно выполнять прыжки. Причем останавливаться при этом не требуется, можно выполнить прыжок во время даже спринтерского рывка. Нужно только точно рассчитывать время.

— **Tails.** Симпатичный маленький дружок Соника, но в этой игре он практически самостоятельный персонаж. Нажмете кнопку **A**, и он выполнит прыжок, ну а если повторно нажмете, то начнет как бы лететь. Причем преодолеет довольно приличное расстояние. Прием очень полезный, а если еще раз во время этого полета нажмете кнопку **A**, то Тейлс сможеит подняться чуть-чуть выше. Ну а когда устанет, то приземлится Если нажмете кнопку **B**, то сможете атаковать врага своим хвостом, выполнив своеобразное вращение. Атака довольно опасная. Бегает Тейлс очень смешно, словно скользит над землей.

— **Knuckles.** Пожалуй, один из самых интересных персонажей. Нажав кнопку **A**, выполните прыжок, а если нажмете кнопку **A** повторно, то он тоже полетит прямо вперед, но выше взлететь, как Тейлс, не сможет. Однако способен пролететь значительно большее расстояние. Нажав кнопку **B**, нанесете удар punch, а если нажмете ее три раза, то проведете ударную комбинацию, завершающуюся апперкотом. Наклес почти что альпинист, он может вскарабкаться на все, что угодно, и таким образом большинство уровней преодолеете очень легко.

— **Amy.** Чрезвычайно шустрый персонаж, почти такой же, как Соник. Великолепно прыгает, а если выполните прыжок три раза подряд, то каждый из них будет все выше и выше. Однако четвертый прыжок будет снова обычным. У нее есть молот, которым она атакует, если нажмете кнопку **B**.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

* *Зона 1.*

— Акт 1.

Со старта бегите вперед, соберите денежки. Неподалеку увидите

силовой щит, но не обращайте на него внимания, а когда подбежите к камню, прыгните через него, убейте краба, продвигайтесь дальше, используйте трамплин, чтобы заскочить на петли, если, конечно, хотите. Бегите по верху, перескочите на следующую петлю, затем на трамплин и к основанию холма. Продвигайтесь дальше, будьте внимательны, соберите по пути все кольца, а затем взлетите в воздух и приземлитесь как раз рядом с контрольным пунктом. Соскочите вниз, бегите дальше, прикончите врага, прыгните на трамплин, затем вверх на перекладину, находящуюся наверху; взбегите вверх по ступенчатому склону-ускорителю. Проскочите через две петли, дальше на трамплин, прыгните вверх к перекладине, затем с ускорением проскочите сквозь петлю, бегите по длинной дорожке и завершите первый акт.

— Акт 2.

Бегите вперед, собирайте кольца, а в конце врежьте по ящику с кольцами, спрыгните вниз, развернитесь; используйте трамплин, чтобы проскочить через петлю и водное пространство. Используйте еще один трамплин, если хотите добыть несколько колец; прыгните через расселину. Будьте осторожны, платформа тут же рухнет, как только взойдете на нее. Бегите вперед, в конце уничтожьте камень и прыгайте на платформу. Бегите вниз, затем возвращайтесь к тому месту, где была перекладина; сбегите вниз, используя ускоритель, соскользните в круглый тоннель, возвращайтесь обратно наверх, прыгните вправо, пройдите через контрольный пункт, пробегите дальше над трамплином, сбегите вниз, используйте трамплин, чтобы запрыгнуть на карниз; соберите кольца, спрыгните вниз, используйте ускоритель, чтобы помчаться дальше вперед. По пути прикончите краба, но можете просто перепрыгнуть через него. Запрыгните вверх в конце, пробегите через контрольный пункт, спрыгните в канаву, выберитесь через нее, не используя трамплины; сбегите вниз по длинной дорожке...

Босс первый.

Противник не очень сильный. Старайтесь держаться поближе к нему и атакуйте. В этом случае он не сможет нанести вам удар своим молотом. Продолжайте атаки при каждом удобном случае. Босс выполнит головоломное сальто и станет почему-то заметно сильнее. Но если точно будете рассчитывать атаки по времени, то все будет в порядке. Освободите несчастных животных и отправляйтесь дальше.

* Зона 2.

— Акт 1.

Со старта бегите вперед, спуститесь вниз, воспользовавшись каким-то кабелем и, когда окажетесь в следующей зоне, запрыгните на трамплин, чтобы взлететь вверх; продвигайтесь налево, где сможете прокатиться по еще одному кабелю, но уже в другом направлении. Пройдите контрольный пункт; воспользовавшись трамплином, спрыгните вправо, бегите вперед вокруг петли и дальше к следующему кабелю. Воспользуйтесь трамплином дважды, чтобы запрыгнуть вверх и добраться до очередного, на этот раз горизонтального, кабеля. Катитесь по нему в правую часть экрана, в

конце спрыгните вниз, бегите вправо и, когда окажетесь в противоположном конце зоны, увидите трамплин с левой стороны от дороги. Воспользуйтесь им, чтобы перелететь на ту сторону и приземлиться на платформе, а с нее прыжком запрыгните на самый верх. Продвигайтесь вперед, разбейте ящики, соберите кольца, встаньте под крюком, уцепитесь за него, соскочите на следующее кольцо, спрыгните вниз, пройдите через контрольный пункт, бегите вниз по дорожке, в конце ее спрыгните так, чтобы приземлиться наверху. Бегите вперед, прыгните через врага, затем прыгайте вниз по нескольким платформам над огнедышащей лавой, перескочите на следующую платформу и таким образом переберетесь на другую сторону. Сбегите вниз по дорожке, дальше сквозь петлю и увидите еще одну дорожку. Бегите по ней, прыгните в тоннель и "вылетиите" совсем в другом месте. Сбегите по дорожке, спрыгните вниз. Воспользуйтесь трамплином, который забросит вас через контрольный пункт в последующую часть уровня. Пробегите через круг, чтобы запрыгнуть на очередной трамплин, а с него на верхнюю платформу. Запрыгните вверх на кран, который доставит вас на правую сторону; бегите вправо, спрыгните вниз на очередной кабель, катитесь по нему вправо, спрыгните вниз, пробегите через петлю, дальше через следующую петлю к трамплину. Запрыгнув на него, взлетите вверх, бегите направо, и уровень завершен.

— Акт 2.

Бегите вперед, дальше через две платформы, прыгните вниз на карнизы, а дальше воспользуйтесь трамплином, чтобы запрыгнуть наверх; уцепитесь за кабель , езжайте по нему направо, спрыгните вниз, далее направо, сверните налево, воспользуйтесь трамплином и ускорителем, чтобы как можно быстрее подняться вверх по этой дорожке и оказаться в верхней зоне. Бегите до конца направо, где найдете звезду; прыгните на платформу слева, а дальше вам предстоит плыть вверх по платформам. Лучше всего вначале встать слева от шипов и прыгнуть влево, затем прыгнуть вверх и чуть-чуть правее. Приземилитесь на следующей платформе, пройдите влево к краю этой платформы, прыгните налево на следующую плстформу, а дальше на карниз и бегите к ускорителю, а оттуда налево. Мчитесь к трамплину и, воспользовавшись им, прыгните вправо, бегите направо, увернитесь от огненных шаров, далее выполните прыжок, бегите направо, воспользуйтесь трамплином, прыгните влево, уцепитесь за крюк, перескочите на следующий крюк, а затем еще на один. Приземлившись на другой стороне, прйдите через контрольный пункт, воспользуйтсь трамплином и мчитесь вниз по дорожке через петлю и дальше по уровню. Запрыгните на платформу справа, а затем прыгайте налево по платформам, сверните направо, дважды используйте пружинную особенность этих платформ, бегите до конца направо, затем дважды прыгните и проскочите мимо шипов. Заскочите на большой трамплин, с него направо, спрыгните вниз, далее через две петли, а в конце прыгните через расселину на что-то, вроде кон-

вейерной ленты. Запрыгните наверх, уцепитесь за кабель, катитесь по нему вправо, дальше бегите наверх, пока не сможете воспользоваться очередным кабелем, съехать на нем вниз, оттуда через контрольный пункт, прыгайте вверх, уцепитесь за крюк, перескочите на следующий так, чтобы оказаться на противоположной стороне. Мчитесь до конца направо, затем прокатитесь наверх, спуститесь до конца вниз, запрыгните на трамплин, с него в широкий тоннель, который доставит вас к контрльному пункту. Спрыгните вниз, воспользуйтесь трамплином, чтобы пролететь сквозь петлю; держитесь правее, проскочите через контрольный пункт и приготовьтесь к встрече...

Босс второй.

Соперник несложный, правда, довольно противный, особенно, если проявите нетерпеливость. Рассчитывайте свои прыжки, когда он пытается атаковать. Когда он окажется в воздухе, будьте осторожны, маневрируйте, чтобы он не рухнул прямо на вас. Время от времени он будет подпрыгивать в воздух, и если будете невнимательны, то безусловно придется несладко. Лучше всего своевременно прыжком отскочить в сторону. По ходу боя босс выполнит несколько подобных прыжков, возможно при этом вы потеряете несколько монет. Постарайтесь вернуть их как можно быстрее, и когда нанесете ему достаточно серьзные повреждения, тут ему и конец. Освободив животных, отправляйтесь в следующую зону.

* Зона 3.

— Акт 1.

Сбегите вниз, затем поднимитесь наверх, снова вниз, выполните прыжок, далее вниз, ускорьтесь в конце дорожки и окажетесь на вершине здания. Бегите вниз, проскочите через петлю, затем еще через несколько, причем очень быстро. Когда окажетесь возле красного флага, сбегите вниз, проскочите между красными кругами, перепрыгните через flipper. Бегите вниз по дорожке, доберитесь до freeze-in-motion-high-tech-fork, используйте его, чтобы отправиться направо; взбегите вверх по холму, прыгайте через шипы, а также не забывайте про движущиеся шипы, воспользуйтесь трамплином, скатитесь вниз с длинного холма и окажетесь в большом круге, откуда спрыгните вниз, и начнется цепная реакция прыжков. Бегите до конца направо, воспользуйтесь трамплином, чтобы перескочить влево на перекладину, с нее подпрыгните наверх, перескочите направо на конвейерную ленту, а затем на следующую; спрыгните справа от flipper, воспользуйтесь им, чтобы подняться вверх по ступенчатому холму. Сбегите вниз по дорожке, прыгните дважды, чтобы добраться до круга; езжайте на этом круге вниз до контрольного пункта, сверните налево, бегите как можно быстрее вниз по холму. Внизу обнаружите трамплин, прыгайте как можно дальше, используйте флиппера, чтобы заскочить на верхнюю перекладину, затем поднимайтесь еще выше. Бегите налево, прыгните через врага, мчитесь дальше в этом направлении, хватайтесь за столб, соскользните вниз, бегите здесь направо как можно быстрее по нескольким холмам и завершите уровень.

— Акт 2.

В начале этого уровня бегите вперед, прыгните в большой круг, чтобы спуститься на дно. Здесь на-

жмите кнопку **RIGHT** и прыгните вниз. Ничего не бойтесь, далее воспользуйтесь трамплином, бегите направо до конца, спрыгните вниз, развернитесь, продвигайтесь вперед. Оказавшись у развилки, спускайтесь вниз, а далее на следующей развилке сверните налево, и снова может начаться цепная реакция. Чтобы выбраться отсюда, прыгните, когда окажетесь рядом с флиппером, а затем используйте его, чтобы взлететь вверх, налево, оттуда выполните еще один прыжок, взбегите вниз, уцепитесь в столб и соскользните на дно. В конце перебегите вправо, возьмите по пути ботинки, держитесь правее, чтобы снова началась цепная реакция, а после ее окончания найдете несколько колец, прыгайте вверх по конвейерной ленте, дальше через острые шипы к трамплину, подпрыгните наверх так, чтобы оказаться около контрольного пункта. Пройдя его, спрыгните в зеленый тоннель, бегите направо и воспользуйтесь синим телепортером. Спрыгните вниз направо, бегите направо до конца, увернитесь от обезьяны, прыгайте вправо, соскочите вниз так, чтобы не напороться на шипы; бегите направо, спрыгните на длинную дорожку, на развилке без колебаний сверните направо, бегите до конца к трамплину, воспользуйтесь им, чтобы взлететь вверх, и спускайтесь вниз на встречу с очередным боссом.

Третий босс.

В принципе, вы можете просто бегать по полю боя, время от времени атакуя своего противника Роботника. Однако, можно придумать и более осмысленную стратегию, в результате одержите победу, даже не потеряв своих колец. Прыгните так, чтобы оказаться на платформе в центре комнаты, и когда шипы появятся у вас над головой, немедленно увернитесь и тут же, выбрав удобный момент, атакуйте босса в прыжке. Когда одержите победу, как обычно, освободите животных и отправляйтесь в следующую зону.

** Зона 4.*

— Акт 1.

Перебегите чуть вправо, прыгните через большую расселину, соскочите на землю, разбейте камень, бегите направо, далее через две петли в контрольный пункт. Спрыгните вниз, продолжайте бежать как можно быстрее, а в самом низу прыгните через трамплин, продвигайтесь дальше направо, взбегите вверх на холм, далее через платформу, чтобы, воспользовавшись ускорителем, проскочить в петлю и взлететь в воздух. Приземлитесь как раз рядом с трамплином. Воспользовавшись им, взлетите на самый верх, уничтожьте пингвина наверху, бегите дальше, сбегите вниз, спрыгните, когда появится такая возможность; прокатитесь на ледовой платформе и вскоре увидите внизу воду. Отправляйтесь направо, пройдите через контрольный пункт, двигайтесь дальше. Ускорьтесь и мчитесь направо, но ни в коем случае не прыгайте на движущуюся платформу, неминуемо погибнете. Воспользуйтесь трамплином, прыгайте направо, затем воспользуйтесь еще одним ускорителем и можете перевести дыхание. Прыгните с трамплина, используйте ускоритель, чтобы проскочить сквозь петлю; спускайтесь на землю, далее через контрольный

пункт, бегите направо, а в конце прыгните вверх, увернитесь от шипов, сбегите вниз по холму, дальше через петлю и трамплин, который забросит вас вниз, а потому немедленно удерживайте кнопку **LEFT**, проскочите через следующую петлю и платформу с шипами. Можно просто спрыгнуть налево, бегите в этом направлении спускайтесь вниз, нырните в воду, проскочите направо через контрольный пункт, дальше ускоритель и все трамплины подряд до самого конца. Затем направо наверх и завершите уровень.

— Акт 2.

Бегите вперед через два холма, прыгните через расселину, а если не хотите рисковать, соскочите вниз, пробегите чуть вперед, прыгайте через шипы, идите вниз с холма, дальше в воду, сверните налево, спуститесь вниз по платформе, оттуда направо на следующую платформу, прокатитесь на ней, затем ускорение вправо, запрыгните на трамплин и приземлитесь наверху. Продвигайтесь вперед, пока не окажетесь над водой. Это довольно длинный маршрут, но зато не такой опасный. Итак, когда вы преодолели расселину, бегите вперед, проскочите в петлю, продвигайтесь дальше, приземлитесь на верхней платформе, спрыгните вниз, прокатившись на этой платформе. Дальше с ускорением через воду и через несколько секунд окажетесь на трамплине. Воспользовавшись им, взлетите вверх к следующему трамплину, бегите дальше и окажетесь возле кабеля, по которому сможете перебраться на противоположную сторону. Пройдите через контрольный пункт, запрыгните на платформу, катитесь по ней на противоположную сторону, дальше воспользуйтесь трамплином, чтобы взлететь наверх. Здесь еще один трамплин слева, сможете подлететь еще выше. Бегите на противоположную сторону, воспользуйтесь еще одним трамплином, взлетите еще выше, прыгайте через две платформы и переберетесь на другую сторону широкой расселины. Спускайтесь вниз, маневрируя то влево, то вправо; воспользуйтесь трамплинами и, в конце концов, окажетесь в воде. Но это совсем не вредно. Во всяком случае, освежитесь и приготовитесь к очередному сражению.

Четвертый босс.

Настоящий слабак. Ситойте в воде как раз под ним, будьте внимательны. Если бы вы могли дышать под водой, то вообще бы справились с ним в полпинка. К сожалению, вы не рыба и даже не лягушка, так что придется выбраться из воды. Обратите внимание на шипы. Как только они опустятся, выпрыгните на это место, вдохните свежего воздуха. Кстати, их можно использовать, чтобы нанести повреждения Роботнику. Однако, к сожалению, одновременно продышаться и атаковать вам не удастся. Так что, как только шипы начнут опускаться вниз, немедленно прыгайте туда, вздохните свежего воздуха, но не атакуйте. Это, пожалуй, единственное осложнение.

* Зона 5.

— Акт 1.

Бегите вперед через два небольших холма, уничтожьте какого-то мелкого врага, прыгайте вверх по

ступенькам, дальше трамплин. Сбегите с холма, проскочите через петли, бегите вперед и вверх так, чтобы приземлиться на вершине; воспользуйтесь трамплином, продвигайтесь дальше, спуститесь вниз на платформу, а в конце развернитесь, пройдите направо, спрыгните вниз, пройдите через контрольный пункт, бегите вверх, осторожно прыгайте по облакам, перескочите через расселтну, а затем попытайтесь "взлететь" в соседний проход. Прыгните вправо, воспользуйтесь платформой, чтобы перебраться через расселину; спрыгните вниз на дорожку, бегите направо от швейной машинки, спуститесь с холма, далее через контрольный пункт, кувырком скатитесь к кругу в самом низу и в результате окажетесь на самом дне. Бегите направо через ускоритель, приземлиткесь на трамплине и начните его раскачивать. Когда добьетесь максимальной амплитуды, прыгните вправо, приземлитесь на дорожке, дальше прыгайте вверх по многочисленным ступенькам, а в конце прыгните, чтобы набрать побольше скорость, и мчитесь вверх по дорожке, сверните налево, перескочите на платформу, с нее на движущуюся платформу, а оттуда на коричневую платформу слева. Езжайте на ней наверх и перескочите на следующую платформу. Прокатившись на этой платформе, проыгните вверх, затем поднимитесь на следующей платформе еще выше, прыгните вправо, а оттуда на платформу слева. Выполните еще один прыжок, пробегите чуть наверх, прыгните, чтобы приземлиться еще выше; нажмите кнопку **A** как можно быстрее, чтобы запрыгнуть на оранжевую "площадку"; перебегите влево, затем через петлю, а в конце воспользуйтесь двумя трамплинами, чтобы заскочить еще выше. Бегите вверх по холму, затем прыгните влево, используйте трамплин слева, чтобы запрыгнуть еще выше, а дальше по ступенькам направо. Запрыгнув по ступенькам, бегите вниз по дорожке, прыгните через трамплин, дальше вверх по многочисленным ступенькам, сбегите вниз, поднимайтесь наверх в конце, продолжайте мчаться как можно быстрее. Пару раз придется сменить направление, в конце перебегите налево, прыгайте через шипы, мчитесь дальше через петлю, спуститесь на платформе вниз, далее в конце через контрольный пункт, поднимитесь наверх, сверните направо, воспользуйтесь парочкой трамплинов, чтобы спрыгнуть вниз...

— Акт 2.

Бегите вперед, прыгайте по облакам, затем подпрыгните как можно выше, оттолкнитесь от облака и безопасно приземлитесь. Бегите вперед, прикончите парочку врагов, взбегите на холм, спуститесь с другой стороны, запрыгните на трамплин, разбегитесь, прыгните через острый шип, соскочите вниз, запрыгните на платформу, а с нее на кабель; соскользните по кабелю вниз, перебегите вперед так, чтобы ветер мог вас подхватить в конце и доставить наверх. Далее довольно сложный участок. Во первых, необходимо добыть ускоритель. Затем перескочите через расселину, прыгайте вверх, прикончите врага. Будьте внимательны и увидите шипы. Если хотите рискнуть и потерять несколько колец, можете прыгнуть прямо на шипы и поскольку буквально не-

сколько мгновений будете неуязвимы, тут же прыгайте вверх, хватайте кольцо, ну а в противном случае просто идите до конца и попытайтесь добраться до кольца более простым способом. В любом случае продвигайтесь направо через контрольный пункт, бегите все время. Когда окажетесь у трамплина, сверните налево, мчитесь вверх, далее через шипы, спрыгните вниз. Воспользовавшись трамплином, заскочите на платформу, затем на кабель, далее прыгайте через шипы и поднимайтесь вверх по кабелю, ликвидируйте врагов, заскочите в тоннель, а выбравшись из него с другой стороны, мчитесь вверх по дорожке, далее через петлю, затем на платформу и, поднявшись наверх, прыгайте на трамплин, приземлитесь на верхней платформе, соскочите справа на землю, пройдите через петлю, бегите вверх по дорожке, разбейте в конце ее камни, спрыгните вниз и бегите дальше направо. Воспользуйтесь трамплином, далее через контрольный пункт и готовьтесь к схватке с боссом.

Босс пятый.

Вот это да. Оказывается, пятый босс, это Наклес. Придется с ним сразиться. Как ни странно, соперник не очень опасный, будет все время летать воркуг вас, а когда приземлится, нажмите кнопку А дважды, находясь неподалеку, и проведете мощную атаку. Продолжайте действовать таким же образом, и соперник ваш сменит цвет. Теперь он вооружен ракетой, но все еще не очень опасен. Атакуйте его и обнаружите, кто он на самом деле. Конечно, это не Наклес. Просто босс принял его обличье. Освободите животных, и полный вперед.

* Зона 6.

— Акт 1.

Бегите вперед, используйте трамплин, прыгните направо практичесски сразу после старта. Бегите, используйте еще один трамплин, дальше мчитесь вниз, и активируется таймер. У вас всего несколько минут. Мчитесь вниз, спрыгните, сверните и бегите направо. Воспользуйтесь трамплином и мчитесь как можно быстрее вниз, перескочите на платформу, бегите направо, затем вниз, воспользуйтесь двумя подряд трамплинами, чтобы взлететь как можно выше, а дальше еще одним гигантским трамплином, чтобы запрыгнуть на самый верх. Там ухватитесь на кабель, продвигайтесь налево, спрыгните, бегите вниз, воспользуйтесь еще двумя траплинами, бегите вверх по холму, мчитесь дальше, спуститесь вниз, перескочите через шипы приземлитесь на платформе, езжайте на ней вверх, затем пепескочите налево на следующую платформу, поднимайтесь наверх, там перескочите влево и бегите со всей мочи. Если будете удерживать кнопку **LEFT**, то может начаться цепная "реакция", а потому, нажмите кнопку **DOWN**, когда окажетесь вверх головой, тут же воспользуйтесь трамплином. Ни в коем случае не бегите налево, сверните направо, еще один трамплин и направо до конца. Прыгните с еще одного трамплина, развернитесь, мчитесь направо, поднимитесь на платформу вверх, перескочите на обрушившаюся платформу, с нее на следующую, затем еще на одну с трамплина. Мчитесь наверх, прыжками поднимайтесь вверх по дорожке, используйте ка-

бель, продвигайтесь направо в конце, спрыгните, пройдите в красный телепортер, и таймер начнет новый отсчет времени. Сбегите в длинный холл, прыгайте в конце через врага, дальше как можно быстрее проскочите через следующий холл (желательно в полете), приземлитесь на платформе слева, с нее прыгайте вверх на платформу с трамплином, далее направо, выполните как можно более высокий прыжок и бегите вправо, затем спрыгните к трамплину. Воспользуйтесь трамплинами, чтобы перебраться на противоположную сторону; далее по конвейерной ленте, спрыгните с нее влево, воспользуйтесь очередным трамплином, чтобы взлететь как можно выше; соскочите влево, дальше бегите вниз по дорожке, прыгайте через шипы, мчитесь до самого конца, поднимитесь на платформе вверх, спрыгните заранее, иначе напоретесь на острые шипы. С конвейерной ленты прыгните прямо на трамлин слева, дальше прыжок вправо, бегите вверх по холму, прыгните ко второй шипастой преграде, развернитесь, прыгните влево, бегите вниз по двум конвейерным лентам, затем воспользуйтесь трамплином, чтобы прыгнуть вверх в другую сторону и приземлиться на платформе. Пробирайтесь налево, используйте ускоритесь, чтобы мчаться вперед побыстрее; нажмите кнопку **LEFT**, пока не доберетесь до шипов. Спрыгните вниз, прикончите пару врагов, воспользуйтесь трамплином, чтобы проскочить через петлю и приземлиться на платформе. Запрыгните на колесо Ferris wheel, с него на верхнюю плфторму, а оттуда прыжком вверх на твердую землю, дальше через шипы к трамплину, снова через шипы и мчитесь как можно быстрее вниз, соскочите в "воздушную" зону, спранируйте влево, прыгните вниз и снова сверните налево. Соскочив вниз, воспользуйтесь трамплином, запрыгните на платформу, поднимайтесь по ней наверх, далее на красную дорожку, нажмите кнопку **B**, чтобы кубарем подняться вверх по ступенчатому склону холма. Идите вправо, поднимитесь к острым шипам, сверните направо, взбегите на холм, используйте ускоритель, чтобы промчаться направо как можно быстрее. Воспользуйтесь трамплином, прыгайте, приземлитесь, и таймер перезагрузится в последний раз. Бегите вверх по левому холму, затем используйте ускоритель, держитесь левее, пока не доберетесь до трамплина. Прыгайте, бегите направо; с ускорением, взбегите по длинному склону холма, оттуда в красный тоннель, дальше с ускорением вверх на следующий холм через следующий красный тоннель. Бегите до конца направо, быстренько прыгайте вверх по двум платформам, а если промедлите, они рухнут вниз. Наверху воспользуйтесь трамплином, бегите вправо, затем вверх, прыжком со следующего трамплина, далее прыгните через шипы, и тут сила тяжести заметно возрастет, и ситуация усложнится. Воспользуйтесь трамплином, чтобы перелететь через шипы; прыгните вниз, затем бегите налево, уворачивайтесь от шипов, и сила тяжести вновь станет нормальной. Мчитесь вперед, используя ускоритель; приземлитесь на трамплинном поле, используйте трамплины, чтобы запрыгнуть как можно выше вверх; приезм-

литесь на движущемся трамплине, продвигайтесь влево, используйте ускоритесь, чтобы промчаться мимо петли, а поднявшись наверх, бегите направо, прыгните через петлю, наверху используйте ускоритель, чтобы промчаться как можно быстрее вверх, и дальше снова с ускорением к шипам. Прыгайте через них к трамплину, дальше бегите до конца, прыгните на платформу, поднимитесь на ней наверх, соскочите на землю, дальше с помощью трамплина прыгайте на платформу, езжайте на ней налево, перескочите на соседнюю платформу и езжайте до тех пор, пока не сможете соскочить на землю. Бегите, спрыгните вниз, воспользуйтесь трамплином, чтобы приземлиться на суше. Это довольно трудный участок уровня, но вы уже почти на финише, осталось еще одно секретное испытание. Казалось бы, бесконечная петля, и чтобы преодолеть это препятствие, необходимо прыгнуть в самую середину как можно выше, а затем пролететь вверх. Далее сверните направо, запрыгните на трамплин и к телепортеру в центре. Следующий акт будет заметно легче.

— Акт 2.

Бегите с холма и мчитесь до самого конце, пока не увидите колесо Ferris Wheel. Запрыгните на него и увидите несколько отверстий. Бегите дальше, пока не сможете спрыгнуть вниз, а затем снова бегите вперед, далее вверх к траплину, воспользуйтесь им. Приземлившись, бегите направо, затем в тоннель со стрелочками. Ускорьтесь и, в конце концов, приземлитесь в зоне с повышенной гравитацией. Прыгните с трамплина и бегите вперед, пока гравитация вновь не станет нормальной. Перескочите через расселину, продолжайте мчаться вперед, запрыгните на платформу, затем с нее наверх к контрольному пункту, бегите дальше вниз, прыгните через расселину. Вам понадобится очень высокая скорость, чтобы быстро вэбежать на холм, а затем еще дальше на вертикальное препятствие. Не забудьте, скорость, самое главное на этом участке. Проскочите через контрольный пункт, сбегите вниз, и гравитация вновь резко повысится. Мчитесь в правую часть экрана, спрыгните вниз, воспользуйтесь трамплином и попадете в Spring Land. Промчавшись через эту зону, прыгайте вниз, чтобы добраться до тоннеля, а затем начнется удивительная цепная реакция, которая завершится схваткой с самым трудным боссом.

Босс шестой.

Конечно, он сильнее всех остальных, но победить его все-таки можно. Дождитесь, когда враг начнет перемещаться слева направо и, как только он минует вас, прыгните через него, а когда он перевернется вверх ногами, немедленно атакуйте. В ответ он проведет "синие" атаки. Уворачивайтесь, продолжайте сами нападать, уворачивайтесь от его обычных шипов. Чуть позже босс начнет двигаться значительно быстрее. Продолжайте атаковать и одержите победу, хотя это легче сказать, чем сделать.

*** Final Zone.***

Итак, последняя, финальная зона игры. Она достаточно простая. Бегите вперед, не останавливайтесь на мосту, доберитесь до двух платформ, где предстоит первая схватка. К счастью, довольно простая.

Займите позицию на платформе и внимательно следите за раскачивающимся шаром. Когда он окажется на противоположной стороне, немедленно атакуйте в голову. В этом бою атаковать придется довольно часто, но нескольких удачных попаданий будет достаточно. Однако, расслабляться не следует, идите вперед, на мосту будьте очень осторожны, быстро прыгните на платформу так, чтобы приземлиться до того, как мост разрушится. Пробегите чуть дальше и приготовьтесь к очередной довольно простой схватке. Внимательно следите за перемещением машины и, когда босс окажется возле вас, подпрыгните и атакуйте верхнюю часть этой машины. После нескольких удачных атак, босс выстрелит в вас своим "конусом" Прыгните через него, проведите еще одну атаку. Почти наверняка в случае успеха одержите победу, затем воспользуйтесь трамплином, чтобы перескочить к контрольному пункту, сбегите вниз и готовьтесь к схватке с последним боссом. Как ни странно, этот соперник не очень опасен. Хотя некоторые атаки могут нанести серьезный ущерб здоровью. В частности, коготь (claw), которым он может вас сцапать, но если будете внимательны, то увернетесь. В принципе, достаточно своевремнно выполнить прыжок, и этого будет достаточно. Иногда босс решит защищаться, перейдя в оборонительный режим defense, и вот тогда атаковать его совершенно бессмысленно. Ошибиться нельзя, в этом режиме он станет синего цвета. Лучше всего держаться поближе к боссу, дождаться, когда он выйдет из оборонительнго режима. Атакуйте сверху, и в какой-то момент он выпустит в вас огненный шар, но это сущая ерунда. Когда одержите победу, просмотрите видеосцену и можете отдохнуть. Вы успешно завершили эту довольно сложную, но очень увлекательную игру.

STAR WARS EPISODE II: ATTACK OF THE CLONES



Давным-давно в одной отдаленной галактике... В галактическом сенате началась настоящая буза. Несколько тысяч сонечных систем объявили о своем намерении покинуть Республику, и это сепаратисткое движение возглавлял их лидер, таинственный Count Dooku. В результате совсем небольшому количеству рыцарей джидаев стало очень трудно сохранять мир в Республике. Кроме того, все это грозило хаосом.

Сенатор Амидала, бывшая королева, возвращается в галактический Сенат, чтобы проголосовать за создание республиканской армии, которая должна немедленно прийти на помощь немногочисленным джидаям, оказавшимся в труднейшем положении...

* Управление.

— Действие в меню:

Кнопки на D-pad – выделение соответствующих опций в меню.

Кнопка **A** – подтверждение выбора.

Кнопка **B** – отмена или возврат в предыдущее меню.

Кнопка **Start** – пропуск видеосцены.

— Боковое скроллирование:

Кнопки **LEFT** и **RIGHT** на D-pad – ходьба, смена направлений.

Кнопка **UP** на D-pad – войти в дверь.

Кнопка **DOWN** на D-pad (удерживая) – ваш герой пригибается и опускается на корточки.

Кнопка **B** – прыжок.

Кнопка **R** – блок со световой саблей (Lightsaber).

Кнопка **R** (в воздухе) – вращение (spin), увертка (dodge).

Кнопка **Start** – пауза в игре.

— Атака:

Кнопка **A** (пригнувшись, опустившись на корточки) – удар саблей.

Кнопка **A** + кнопка вперед на D-pad – боковой удар саблей вверх

Кнопка **A** + кнопка "назад" на D-pad – атака с разворотом.

Кнопка **A** + кнопка **UP** на D-pad – удар саблей сверху вниз из-за головы.

Кнопка **A** + кнопка **DOWN** на D-pad – боковой удар саблей вниз.

Кнопка **A** + кнопка **DOWN** + вперед на D-pad – атака Sweep Kick.

Кнопка **A** + две кнопки на D-pad – специальные комбинации.

— Force Power (силовые действия):

Кнопка **L** + кнопка вперед на D-pad – Force Push.

Кнопка **L** + кнопка **UP** на D-pad – Force Jump.

Кнопка **L** + кнопка **DOWN** на D-pad – Super Force Push.

— Управление в трехмерном режиме (3-D Action):

Кнопка **UP** на D-pad – движение вверх.

Кнопка **DOWN** на D-pad – движение вниз.

Кнопки **LEFT/RIGHT** на D-pad – поворот влево или вправо.

Кнопка **A** – огонь из бластера.

Кнопка **B** – запуск ракеты.

Кнопка **R** – использование бомбы Smart.

Кнопка **L** – Force Power.

Кнопка **Start** – пауза в игре.

Примечание. Уровень трудности можно установить, войдя в экран опций. Когда начинаете игру, сразу же это и нужно сделать. В противном случае по умолчанию будете играть на уровне рыцарь (Knight).

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Coruscant Rooftops

(код отсутствует).

Цель: Пробраться по крышам в ангар.

Вы управляете Anakin, и он мчится по крыше дома сенатора Padme Amadala, пытаясь добраться до ангара, где сможет воспользоваться скоростным скутером

Уровень трудности: Очень легкий.

На старте услышите какой-то шипящий звук, и робот окажется прямо перед вами. Рубаните его саблей, перейдите на экран справа, и тут вас атакует лазерная машина (далее LSM). Нажмите кнопку **R**, чтобы отразить саблей лазерный луч. На следующем экране прикончите своей саблей робота, который пытается атаковать сзади; уничтожьте лазерную машину. На следующем экране быстренько ликвидируйте пару роботов и очередную лазерную машину. Перейдя на очередной экран, увидите летящую прямо на вас лазерную машину. Ликвидируйте ее, а затем еще пару таких же машин. Сверните направо, здесь вас встретит пара роботов и две лазерные машины, ликвидируйте их как обычно, а на экране справа прикончите еще одного врага – лазерную машину. Остерегайтесь бомб, рубите их саблей и тут же удирайте, иначе пострадаете от взрыва. Кстати, совсем не обязательно уничтожать бомбы, чтобы перейти на следующий экран. Далее разберитесь с двумя роботами, двумя лазерными машинами и бомбами. Рубайте их на куски, продвигайтесь дальше. На следующем экране бомб будет чуть побольше, а все остальное, как и ранее. Уничтожайте все, что подвернется под руку; продвигайтесь вперед, сверните чуть вправо, прыгните на первую крышу, нажав кнопку **B** и кнопку направления на D-pad. Порубайте двух роботов. Крыша следующего здания достаточно далеко, придется выполнить мощный прыжок Force Jumping. На лифте поднимайтесь наверх к следующему зданию. Если лифта не обнаружите, выполните еще один прыжок Force Jump, прибейте двух роботов и парочку лазерных машин, отправляйтесь к следующему зданию, далее прыжком Force Jump заскочите на очередную крышу, а за-

тем точно так же на еще более высокое здание. Кстати, здесь найдете дополнительную жизнь. Прыгайте, возьмите ее и полный вперед. Прыжком Force Jump заскочите на следующее здание, порубайте пару роботов и две лазерные машины. Пройдя чуть дальше, попадете в ангар. Спрыгните вниз; если повезет, найдете еще одну дополнительную жизнь. Идите направо, прикончите пару роботов, а при случае и лазерные машины. Чуть дальше еще пара лазерных машин, а после них сразу три лазерных машины и робот. Не обращайте внимания на бомбы, уничтожьте всех врагов, а когда окажетесь практически в тупике, ликвидируйте всех врагов на экране, и Анакин триумфально поднимет вверх свою саблю. Конец первого уровня.

— The Chase.

Код: BKDGGL (стартуете с 7-ю жизнями).

Цель: Преследовать speeder Zam`s, помочь Анакин, постараться заставить ее спуститься вниз на улицы.

После того, как Зем преприемет неудачную попытку уничтожить сенатора Padme Amadala, Зем Вессел попытается удрать на своем спидере. Уровень трехмерный. Вы контролируете Obi-Wan Kenobi, а он пилотирует спидер, на котором преследует Зем.

Уровень трудности: легкий.

Несложный уровень, правда, кругом очень много спидеров. Уворачивайтесь от красно-синих спидеров, старайтесь атаковать их в щит, целясь в синий круг с буквой X, а самое главное уворачивайтесь от желтых пуль, которыми Зем будет обстреливать вас. Приблизительно за 35 секунд до финиша, если не прозеваете, получите дополнительную жизнь, а когда останется буквально 2-3 секунды, какой-то спидер врежется в Зем, и она потерпит катастрофу. Конец второго уровня.

— Downtown Coruscant.

Код: BLFGHT (стартуете с 8-ю жизнями).

Цель: преследовать Зем, уничтожать роботов и ее приспешников.

Вы снова контролируете Анакин, и он "пеший" преследует Зем на улицах Coruscant. Мочите своей саблей врагов, блокируйте лазерные и минные атаки Зем. При случае уворачивайтесь от ее бандитов и роботов, которые будут стараться помешать вам добраться до ночного клуба.

Уровень трудности: легкий.

В самом начале Зем откроет огонь из лазера. Нажмите кнопку **R** или выполните прыжок в сторону, чтобы увернуться. Учтите, что сколько бы вы ни стреляли в Зем, убить ее не удастся. Появляется она неожиданно и практически на каждой улице все время нужно быть наготове. Спускайтесь дальше по дороге, пока не увидите трех бандитов. Рубайте их, соберите зеленые Force tokens, а затем используйте прыжок Force Jump, атаку Force Push, чтобы уничтожить врагов, которые могут атаковать сбоку, а атаку Super Force Push, чтобы уничтожить сразу всех врагов на экране. Летающие роботы начнут сбрасывать бомбы на следующем экране. Не обращайте на это внимания, продолжайте двигаться дальше. В левой части экрана сверху спрыгнут несколько роботов и от-

кроют огонь. Уничтожив их, возьмите Force Token, оружия у них нет. Они будут атаковать рукопашными приемами. Врежьте пару раз саблей, и с ними будет покончено (обычному бандюге достаточно одного удара). Как обычно, соберите Force tokens, продвигайтесь дальше, прибейте еще двух лягающихся ногами бойцов. Обратите внимание на бандита с синей рожей. Они особо опасны. Обязательно соберите Force tokens, делайте это при каждой возможности. Больше мы об этом упоминать не будем. Сзади попытаются атаковать еще два бандита с синими рожами. Если на этом уровне еще не пользовались приемами force, то они обронят сердца, которые помогают восстанавливать уровень жизни. На следующем экране сверху свалятся стрелки (thug dunner), а на следующем экране еще пара. Пройдя чуть дальше, двое стрелков окажутся у вас за спиной, а три попытаются атаковать спереди. Вообщем будьте внимательны, рубайте их в капусту. Ситуация опасная, тем более, что Зем начнет швыряться бомбами, а слева на следующем экране атакует еще один стрелок, а затем еще два справа и тут же еще двое. Далее снова бомбы, лягающиеся бандиты, стрелки. В общем, врагов не перечесть. В пылу сражения постарайтесь захватить "сердце" плавающее в воздухе; затем снова стрелки, снова бомбы. Атаки как спереди, так и сзади. Затем справа атакуют два стрелка, только успевайте поворачиваться.

Если ситуация станет очень опасной, нажмите кнопки **L + DOWN**, чтобы уничтожить сразу всех. Соберите зеленые tokens, прикончите еще парочку стрелков. Спустившись чуть дальше по дороге, найдете сердце. Остерегайтесь бомб, стрелков, снова выполните super Force Push (кнопки **L + DOWN**), когда ситуация станет просто невыносимой. А ближе к концу вас будет атаковать сразу куча врагов, в том числе и девять лягающихся бандитов. Это самая трудная часть уровня. Рубайте их почем зря, затем прикончите еще одного каратиста и завершите этот уровень. Трудность была указана как легкая, понимаете, что вас ждет впереди?

— Hamino.

Код: BLGGDT (стартуете с 8-ю жизнями).

Цель: Прикончить охранников Джанго (Jango), отыскать три ключа, чтобы добраться до наружной посадочной платформы прежде, чем Джанго и Боба сумеют удрать.

Играете за Obi-Wan Kenobi и от аппартаментов Jango Fett's стремитесь добраться до внешней посадочной платформы. Сражайтесь с роботами Джанго, уворачивайтесь от других опасностей, соберите три цветных ключа, чтобы открыть доступ к посадочной платформе. Остерегайтесь Slave 1, победите Джанго и таким образом завершите уровень.

Уровень трудности: Hard (трудный).

Теперь вам предстоит трудный уровень. Помимо того, что очень длинный, здесь очень много врагов, а в конце ожидает схватка с боссом. Пройдите в первую двустворчатую дверь и окажетесь в следующей зоне

города Hamino. Идите до конца налево, выйдите через аналогичную двустворчатую дверь, дальше до конца направо. Прыжком force jump заскочите на платфому прямо над собой, далее налево по этой платформе, еще один прыжок force jump налево. Если не сможете сразу допрыгнуть, повторите эти попытки, это совершенно необходимо. Когда окажетесь на нужной платформе, снова выполните прыжок влево и должны в случае успеха оказаться в верхней части комнаты. Продвигайтесь влево, прыгните влево и окажетесь возле зеленого ящика. Рубаните по нему своей саблей, возьмите первый ключ, и он будет зафиксирован в нижнем правом уголу экрана. Выйдите из комнаты, вернитесь к двустворчатой двери, ведущей в главный холл; пройдите через нее направо. Буквально сделав три шага, увидите еще одну дверь, сверните налево, пройдите к двустворчатой двери, далее до конца направо, прыжок Force jump вверх, еще один такой же прыжок влево и еще раз влево через отверстие между платформами и увидите еще один большой зеленый ящик. Рубанув по нему саблей, возьмите второй ключ, возвращайтесь в главный холл снова и увидите еще одну двустворчатую дверь в нескольких шагах справа. Войдите в нее, идите до конца налево, рубаните по зеленому ящику, возьмите третий ключ, идите до конца направо, пока не окажетесь в тупике.

Пройдите двустворчатую дверь справа, продвигайтесь направо, и тут вас атакует гигантский лазер. Приготовьтесь к первой схватке с боссом.

Босс Jango Fett.

Трудность: средняя.

Рубайте босса, прыжками уворачивайтесь от лазерных атак. Иногда в случае удачной атаки сможете сбить врага на землю, но не стойте точно под ним, иначе он обстреляет вас из небольшой пушечки. После 20 атак саблей враг будет побежден.

— *Geonosis Asteroid Belt.*

Код BKHGFL (стартуете с 7-ю жизнями).

Цель: Пилотируя Obi-Wan Kenobi (Starfighter Jedi), преследуйте Джанго на его корабле Slave 1 в космическом пространстве по пути к Geonosis.

Осерегайтесь атероидов и лазерного обстрела.

Уровень трудности: Hard (трудный).

На этом уровне только и нужно, что стрелять, стрелять и стрелять, уничтожая атероиды, преследуя корабль Джанго, уворачиваясь от его лазерных атак. Учтите, количество ракет ограничено, и когда таймер отсчитает последнюю секунду, и вы останетесь живы, уровень успешно завершится.

— *Tusken Village.*

Код: BKKGCL (стартуете с 7-ю жизнями).

Цель: Прорваться с боем через жестоких рейдеров.

Вы вновь управляете Анакин. Он пытается отыскать свою мать Shmi в деревне Tusken. Остерегайтесь рейдеров и их любимцев massifs, используйте режим Force и скалы, чтобы подпрыгнуть как можно выше.

Уровень трудности: средний.

Остерегайтесь быстро бегающих питомцев рейдеров, они очень опас-

ны, но если точно атакуете, то запросто убьете. Прикончите стрелка в начале уровня, а затем рубаните огромного врага. Прикончив его, тут же ликвидируйте еще одного на следующем экране, далее двух стрелков, подберите Force tokens, тут же появятся еще пятеро и еще один стрелок прячется за хижиной. Перебейте всех многочисленных врагов (это трудная часть уровня), после чего уровень будет удачно завершен.

— Paths of Geonosis.

Код: BKLGSL (стартуете с 7-ю жизнями).

Цель: Расправиться с воинами Geonosian и отыскать секретную базу.

Вы снова пилотируете Obi-Wan Kenobi. Пробивайтесь сквозь вражеских воинов, охраняющих вход на фабрику по изготовлению роботов.

Уровень трудности: Hard (трудный).

На старте отправляйтесь налево, возьмите дополнительную жизнь, прыгайте к двум платформам. Далее направо, отыщите сердце, вернитесь обратно, выполните прыжок force jump и заскочите на платформу, а дальше прыгайте еще по трем платформам, снова выполните прыжок вверх, вверх, вверх, последовательно несколько прыжков. Если сделаете все правильно, то окажетесь в самом верхнем углу. Выполните дважды прыжок force jump, а затем еще четыре раза. Отправляйтесь налево, спрыгните на платформу и, как только появится возможность, идите налево, приземлитесь на платформу, выполните прыжок force jump влево, затем прыжок на платформу, находящуюся слева. Точным мощным прыжком force jump запрыгните на верхнюю платформу справа. Если не получится, повторите попытки. Это совершенно необходимо. В случае успеха прыгайте влево, затем force jump вправо, еще раз вверх, добудете дополнительную жизнь. Еще один прыжок вверх и прыгайте до тех пор, пока не увидите единственную платформу над головой. Запрыгните на нее, одновременно продвигайтесь направо. Как только доберетесь до черной арки, одержите победу.

— Geonosis Droid Factory.

Код: BMMGTS (стартуете с 9-ю жизнями).

Цель: Сражайтесь с роботами и воинами, продвигаясь через смертельно опасную территорию фабрики.

Вы снова играете за Анакин. Придется уничтожить многочисленных воинов Geonosian и их боевых роботов, пробираться через лабиринты из быстро двигающихся машин по конвейерным лентам и т.д.

Уровень трудности: Hard (трудный).

На этом уровне придется как следует поработать. Вы на конвейерной ленте. Рубайте всех воинов, продвигаясь направо, а затем в какой-то момент сверху обрушатся какие-то тяжеленные штуки. Если зазеваетесь, то превратитесь в лепешку. Старайтесь занять безопасные места между ними, и как только успешно преодолеете этот участок, враги начнут появляться все быстрее и быстрее. И дальше на уровне также встретите эти огромные "глыбы" способные сокрушить вас одним

ударом. Когда наконец проберетесь через этот лабиринт опасностей, как обычно поднимете торжествующе свою саблю, и победа одержана.

— Arena Battle.

Код: BMNGQS (стартуете с 9-ю жизнями).

Цель: Необходимо победить Джанго и его армию роботов.

Управляя Mace Wingu, отразите атаки многочисленных роботов, в том числе и очень мощных супербоевых роботов, а также роботов-истребителей, ну а затем сразитесь с Джанго.

Уровень трудности: средний.

Снова предстоит серьезная рубка. Молотите роботов как слева, так и справа. Если убьете достаточное количество этих железных солдат, тут же появится Джанго.

Босс Jango Fatt.

Уровень трудности: Hard.

Во время схватки с боссом будут появляться роботы. Это в принципе неплохо. Как только их убьете, получите в награду сердца, так что если здоровье необходимо, уничтожайте роботов безжалостно. а когда атакуете самого Джанго, он упадет, но это не должно вас останавливать. Продолжайте наносить удары саблей, и когда он окажется почти при смерти, появятся роботы- истребители, вооруженные мощными пулеметами. Как только уничтожите всех врагов, в том числе и Джанго, вот тогда можете праздновать победу.

— Dooku Takes Flight.

Код: BMPGRS (стартуете с 9-ю жизнями).

Цель: Не дать Дуку ускользнуть.

Вы управляете республиканским боевым кораблем. Уничтожайте роботов тоговой федерации а также боевые корабли, преследуйте Дуку по направлению к ангару.

Уровень трудности: Very Hard (очень трудный).

Лазеры, всюду лазеры. На первый взгляд может показаться, что спасения от них нет. Как только взлетите, немедленно уничтожайте все, что движется. Ваша главная цель – три красных космических корабля. Как только их собьете, можете кричать УРА!

— Final Battle!

Код: BLQGNT (стартуете с 8-ю жизнями).

Цель: Сразиться с дьявольским Дуку, пилотируя Obi-Wan Kenobi. Причем нужно будет мчаться по коридорам, преследуя врага, рвущегося к ангару, где произойдет финальный бой.

Уничтожайте суперроботов и роботов-истребителей, и когда доберетесь до ангара Obi-Wan, Kenobi и Анакин вместе атакуют Дуку. Используйте все свое искусство джидая и режим Force, чтобы одержать победу над ним.

Примечание. На самом деле, Анакин никакой помощи в финальном бою вам не окажет. Мало того, его атаки в режиме force могут нанести вам повреждения в финальном бою.

Уровень трудности: легкий (конечно, до встречи с боссом).

Рубите, рубите, рубите, уворачивайтесь от ответных атак, просле-

дуйте Дуку. Задача нелегкая, роботов тьма-тьмущая. Разделавшись с армией железных бойцов, расправьтесь и с их предводителем.

Босс Count Dooku.

Уровень трудности: Very Very Hard (очень, очень трудный).

Дуку, как вы уже догадались, невероятно сложный противник. Он успешно блокирует ваши атаки и сам способен нанести мощный удар. Старайтесь выполнять атаки jump kick. Если повезет, после успешной атаки вы "отскочите" от него и, не получив повреждений, приземлитесь. Повторите подобные атаки как можно больше раз и, когда уровень жизни его достигнет нуля, он выполнит force push и вышибет вас с экрана. Восстанвите все свое здоровье, а затем появится Анакин, и начнется последний и решительный бой. Но здесь уже вам придется принимать решение самому. И стратегию финального боя придется строить на основе всего предыдущего опыта. На этот раз Анакин будет на вашей стороне, так что вдвоем сумеете победить этого дьявола. Игра закончена.

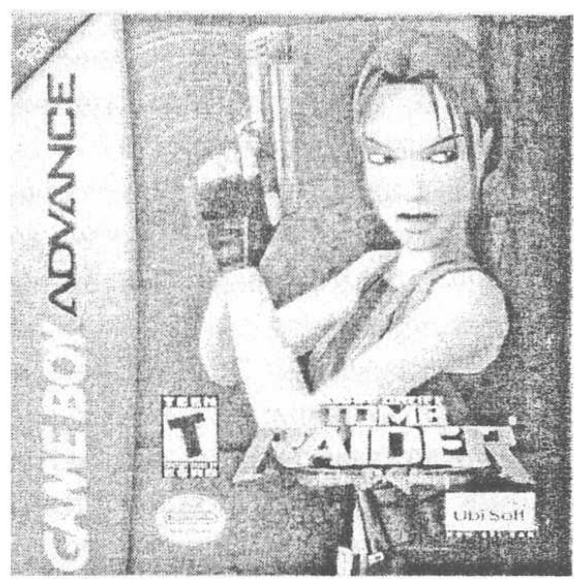
— Уровень трудности Knight.

В принципе, игра на этом уровне трудности практически не отличается от рассмотренного выше варианта, только вы стартуете с тремя жизнями.

— Уровень трудности Master.

Игра также остается по существу прежней, но в вашем распоряжении лишь две жизни.

TOMB RAIDER THE PROPHECY



*** Сюжет.**

Реальная магия. Эти слова звучат в голове Лары, пока она с любопытством рассматривает высокие шведские горы. Магия – это что-то сверхестественное, могущественное, всесильное. Как много легенд в различных культурах в разные века были посвященны ей, и когда Лара начинает расшифровывать фолиант Tome of Ezekiel, написанный каким-то таинственным средневековым ученым, она неожиданно для себя с головой погружается в легенды о магии, узнает о таинственном черном камне Black Stone, который находится где во льдах гор Wolf's Fang Peak (как их назвал ученый XIII века), и она явно намеревается отыскать этот камень. Он безусловно связан с магией.

Символы, которые Лиара обнаруживает на гробнице короля викингов Heort, приводят ее к дальнейшим исследованиям фолианта Tome of Ezekiel. Очевидно, что король викингов смог воспользоваться могуществом этого магического камня для того, чтобы успешно править своим королевством.

Перевод символов – очень сложная задача, но в конце концов Ларе Крофт кое-что удается, и перед ней возникает новая цель. Согласно расшифрованной главе книги, было еще два других магических камня. Один из них спрятан в Камбодже в замках района Angkor Wat, и Лара немедленно отправляется в Камбоджу на поиски этого камня. Она провела очень много времени, вытаясь расшифровать Tome of Ezekiel. Ей помогают в этом недавно сделанные археологические открытия. Она понимает, что пророчество, описанное в этой книге, это и есть пророчество магии Prophecy of Magic. В этом пророчестве сказано, что существовали три магических камня, которые помогали трем великим завоевателям: королю викингов Heort the Viking, Surya Varman II – королю Камбоджи и императору Рима – Marcus Aurelios.

Не имея достаточно времени, чтобы полностью расшифровать пророчество, Лара мчится на остров Laconia Island в южной Италии, где и должен находится последний камень Marcus Aurelios.

В библиотехах Лара ведет лихорадочные поиски, чтобы выяснить, где же находится штаб-квартира Teg-Du-Bhores. Именно там она и надеется найти магические камни. В конце концов, ей удается полностью

расшифровать пророчество. В нем написано, что первый союз (First Union) дал людям Жизнь (Life). Второй союз (Second Union) дал людям спасение (Salvation) и наконец третий союз дал людям завершение (Conclusion).

Веками магические камни защищались древним секретным обществом Teg-Du-Bhorez, и согласно пророчеству Tome of Ezekiel, это общество сумеет вновь разбудить своего властелина по имени Great Grey One, и тогда на земле случится апокалипсис. Лара допустить этого не может, а потому, победив Great Grey One и секретное общество Teg-Du-Bhorez, наша героиня снова спасает мир. Пророчество завершается указанием на то, что какая-то таинственная Леди спасет мир от чудовищной катастрофы. Конечно, это Лара Крофт.

ПРОХОЖДЕНИЕ.

— Уровень 1 (PRLD).

Просмотрите текст, а если не хотите, нажмите кнопку **A**, чтобы пропустить его. После этого Лара отправляется на поиски магического камня. Первым делом пройдите направо, Лара произнесет фразу "Mmhh. Lock like a long way up. Maybe next time I should get anolther helicopter pilol" (Судя по всему, придется потрудиться, взбираясь наверх. Может быть в следующий раз мне захватить с собой вертолет с пилотом?). Затем пройдите направо чуть дальше, камера сменит угол показа, и увидите место, до которого нужно добраться. Поднимайтесь по скальным склонам, подойдите к нему поближе, нажмите кнопку **UP** и **A** одновременно. Если нужна аптечка, пока не взбирайтесь по лестнице, вместо этого пройдите направо, а в конце Лара должна подойти к самому краю утеса и нажать кнопку **B**. В результате она спустится вниз, повиснет на карнизе, а оттуда, перебирая руками, продвинется вправо. Нажмите кнопку **DOWN**, чтобы спуститься вниз, и кнопку **B**, когда стоите над маленькой аптечкой и схватите ее.

Возвращайтесь обратно к лестнице. Не удивляйтесь, она выглядит довольно странно, черепа каких-то животных чередуются с горизонтальными перекладинами. Поднимайтесь по ней, наверху увидите небольшую расселину в скалах, забитую снегом. Нажмите кнопку **RIGHT**, чтобы, цепляясь руками, спускаться через нее, пока не сможете спрыгнуть вниз. Поднимитесь вверх по узкой аллее, экран на секунду потемнеет, а затем вы снова появитесь на экране. Тут же пройдите налево, камера снова сменит угол показа, продвигайтесь дальше, хватайте большую аптечку, поднимитесь вверх по аллее (экран снова потемнеет), а затем поднимитесь вверх по лестнице прямо перед собой, и если не нужна аптечка, сразу сверните направо, а если хотите поправить здоровье, пройдите налево на перекладину, спуститесь вниз, ухватитесь за нее, а затем перепрыгните через расселину на противоположную сторону. Для этого нужно встать у самого края карниза, нажать кнопки **A** и **RIGHT** одновременно, и Лара перескочит на протииволоположную сторону.

После того, как возьмете аптечку, продолжайте удерживать кнопку **RIGHT**, и Лара подтянется наверх. Сверните направо, камера укажет на дверной проем, напоминающий огромный рот. Поднимитесь по лест-

нице, подойдите к двери, которая откроется автоматически. Выйдите через нее, и на этом первый уровень завершен.

— *Уровень 2 (GAZE).*

Отправляйтесь направо и Лара скажет: "Воздух здесь спертый, необходимо провентилировать помещение" Поднимайтесь по карнизам справа, прыгая прямо на них, а можете встать рядом с карнизом, затем нажать кнопку **A** и подпрыгнуть на следующий карниз. Сверните чуть вправо, камера сменит угол показа, и на стене увидите квадратную кнопку и три колонны, из которых периодически вылетают языки пламени. "Интересно", – скажет Лара. Подойдите к кнопке, нажмите ее, пламя отключится, и Лара снова скажет: "Интересно" Пройдите влево, вскарабкайтесь по карнизам наверх, где увидите дверь и кнопку. Нажав кнопку, откроете дверь, добудьте аптечку. Здесь же увидите патроны для Узи. Но пока автомата нет, они совершенно бесполезны. Спускайтесь обратно вниз, сверните направо, пройдите мимо того места, где были языки пламени, и увидите волка. Спрыгните вниз по карнизам, прыгая с одного на другой, а можно просто сразу соскочить вниз, где вас и атакует волк. Доставайте пистолеты, нажав кнопку **R**, и выстрелите в волка, нажав кнопку B после того, как пистолет окажется в руках. Придется, конечно, прикончить этого зверя с короткой дистанции. После первого выстрела отступите чуть назад, и волк последует за вами. Продолжайте стрелять, и если волк в прыжке окажется совсем близко, продолжайте стрельбу, иначе он обязательно вас укусит. Если окажетесь возле стены, а волк прямо у ваших ног и вот-вот укусит, прыгайте через него, не забывайте при этом стрелять. Лара автоматически развернется в нужном направлении и со зверем будет покончено.

Вскарабкайтесь на нижний карниз, находящийся чуть выше вас, а с него прыгните и ухватитесь за карниз справа, подтянитесь к краю, заберитесь на карниз, продвигайтесь чуть влево. Камера сменит угол показа и увидите большую аптечку. Вскарабкайтесь наверх по лестнице, сверните налево, спрыгните вниз, возьмите аптечку, прыгните через платформу рядом с собой, поднимайтесь наверх направо. Камера снова сменит угол показа и сможете сразу понять, как спуститься вниз. Воспользуйтсь лестницей или просто соскочите на узкий карниз, возьмите аптечку, нажмите кнопку **R**, чтобы выхватить пистолет; прыгайте вниз, прижмитесь к стене и откройте огонь по волку, как только он окажется на убойной дистанции. Когда волк приблизится и будет готов укусить, прыгните через него и продолжайте стрелять.

После победы пройдите направо, на развилке сверните на верхнюю дорожку, а если хотите попасть туда быстрее, нажмите кнопку **L**, и Лара совершит короткий спринтерский рывок. Нажмите кнопку, возвращайтесь обратно к развилке, сверните направо, продвигайтесь вниз по нижней дорожке, пока не доберетесь до кнопки и увидите языки пламени на заднем плане чуть ниже. Нажмите кнопку и, когда камера сменит угол показа, увидите, что огонь потух. Доставайте пистолеты, бегите мимо потухшего огня, прикончите атакую-

щего волка, сверните налево, карабкайтесь наверх по серии карнизов. Здесь найдете маленькую аптечку, нажмите кнопку, и если здоровье пошатнулось, всегда можете воспользоваться аптечкой, чтобы восстановить его, тем более, что они не сохраняются после того, как закончите игру. Нажав кнопку, камера укажет вам дорогу к открытой двери.

Проследуйте по этой дорожке, выйдите в дверь, совершите спринтерский рывок, нажав кнопку **L** (так будет заметно быстрее). Продвигайтесь дальше наверх, пока не увидите еще одну кнопку, нажамите ее, и дверь чуть выше откроется. Пока что сверните налево, достаньте пистолет и прокончите волка, уберите оружие, идите дальше налево, пока не увидите кнопку. Нажмите ее, и дверь выше вас также откроется. Теперь возвращайтесь обратно направо, спуститесь чуть вниз, пройдите через дверь, которую открыли ранее; поднимайтесь наверх, сверните налево к только что открытой двери и, когда доберетесь до этой платформы, немедленно достаньте оружие, убейте волка. Поднимайтесь наверх, пройдите через проход и закончите уровень.

— *Уровень 3 (MEDI).*

Идите направо до развилки, поднимитесь по левой дорожке, дальше по ступенькам и нажмите кнопку. Увидите, как дверь поблизости откроется. Возвращайтесь к развилке, поднимайтесь по правой дорожке, пройдите в дверь. Достав пистолеты, убейте волка, который бросится в атаку слева. Слева же увидите аптечку, но добраться до нее пока нельзя, так что пройдите направо к перекрестку, пристрелите волка перед собой, поднимитесь по лестнице вверх, перебирайтесь по платформам, уцепитесь за край карниза над головой и, перебирая руками (shimmy), продвигайтесь налево. Спрыгните вниз, возьмите аптечку, снова налево, проследуйте по дорожке к кнопке, нажмите ее и увидите лестницу, по которой только что взбирались. и дверь по другую сторону стены. Она откроется. Возвращайтесь к развилке и пройдите по нижней дорожке.

Нажмите кнопку, огонь справа погаснет, проследуйте по дорожке, нажмите следущую кнопку, в результате погаснут огни чуть ниже вас на дорожке. Пройдите мимо потухших огней, доставайте пистолеты, сверните направо, убейте волка, пройдите до конца дорожки, заберите аптечку, нажмите кнопку и увидите, что огонь погас.

Продвигайтесь к этому месту и двигайтесь дальше. Сверните направо, достаньте пистолет и убейте волка. Проследуйте по дорожке, перескочите через расселину, заберите аптечку. Возвращайтесь к развилке за потухшими огнями, достаньте пистолеты, прикончите волка, карабкайтесь по карнизам. Наверху быстренько достаньте пистолеты, ликвидируйте волка. Сверните налево, возьмите аптечку и спускайтесь вниз. Нажмите выключатель и увидите, как дверь откроется Продвигайтесь вверх, направо, вверх, направо, по диагонали вверх направо и снова вверх через дверь. Пройдя следующую дверь, нажмите кнопку, увидите как дверь откроется, выйдите чере нее, и уровень завершен.

— *Уровень 4 (HAXE).*

Пройдите направо, пока камера

не сменит угол показа; карабкайтесь вверх, продвигайтесь по карнизу, перебирая руками; заберите аптечку, пройдите до конца направо и прыгайте вниз, нажав кнопку B (стоя на краю карниза), а затем кнопку **DOWN**. Все и получится. Возьмите аптечку, уцепитесь за край карниза, вскарабкайтесь наверх, а теперь вам нужно пройти мимо огней и дальше по дорожке. Спускайтесь вниз по лестнице, нажмите кнопку, дверь справа откроется. Пройдите через нее, достаньте оружие, прикончите пару волков, карабкайтесь по платформам, нажмите кнопку, в результате острые шипы спустятся вниз. Сверните направо, спускайтесь вниз, пройдите обратно через дверь и спрыгните вниз на правую сторону.

Пройдите мимо огня, достаньте оружие, сверните налево, спуститесь вниз, затем направо, убейте по пути волка, нажмите кнопку, и камера покажет, что дверь слева. Дверь слева на верхней платформе откроется, пройдите налево, пока не увидите маленькую платформочку, а на ней лестницу. Поднимитесь по ней, прыгните вправо, уцепитесь за карниз, перебирайтесь направо и спускайтесь вниз по лестнице, а можете просто попытаться прыгнуть сразу на соседнюю платформу. Выйдите в дверь, и может показаться, что это конец уровня. На самом деле это не так.

Продвигайтесь направо, нажмите кнопку, возьмите аптечку, затем перейдите на левую сторону по верхней или по нижней дорожке, нажмите кнопку, войдите в дверь, которая откроется; хватайте топор, покиньте эту территорию, спрыгните на пол, пройдите вверх направо, снова направо к стене. Лара произнесет фразу: "Виавульф, охранник короля. У этого охранника нет оружия. Разве охранник может быть невооружен...?) Продвигайтесь медленно к статуе, когда камера сменит угол показа; прикончите по пути четверых волков, подойдите к статуе, нажмите кнопку **Select**, чтобы вручить этому охраннику найденный ранее топор.

Выйдите в дверь, и снова вам покажется, что это конец уровня, но однако это не так. Продвигайтесь вперед и Лара скажет "Если они разместили гробницу короля наверху, то это должно иметь свои основания. Вряд ли гробница предназначена для моления. Судя по всему, в ней хранятся какие-то секреты."

Вскарабкайтесь на стену, возьмите аптечку, затем возвращайтесь обратно вниз, нажмите выключатель. Учтите, время ограничено. Быстренько вскарабкайтесь вверх по утесам и лестницам; перебирая руками, доберитесь до двери прежде, чем она закроется. Пройдите через следующую дверь, и на этот раз уровень завершен.

— Уровень 5 (PATH).

На старте вы видите волка, а Лара произносит фразу "Посмотрим, не простужусь ли я?). Доставайте пистолет, прикончите зверя, сверните направо, затем вверх и вниз по карнизу, возьмите пару аптечек, а после последнего прыжка вниз доставайте оружие, уничтожьте еще пару волков, пройдите вперед, и камера укажет вам карниз, до которого нужно добраться. Лара скажет: "Черт побери, это волчья тропа" После того, как возьмете увиденную аптечку, пройдите налево и карабкайтесь по

лестнице. Ее, правда, заметить трудно. Она буквально на самом краю экрана. После этого экран на несколько секунд как бы погаснет.

Пройдите направо, сверните на нижнюю дорожку, возьмите аптечку, поднимитесь на левый край платформы, доставайте пистолеты, убейте атакующего волка, вскарабкайтесь по лестнице, сверните чуть вправо. Угол показа камеры также сместится вправо и увидите платформу, до которой можно добраться двумя способами. Можно отступить назад от края карниза, нажать кнопку, сделать спинтерский рывок, прыгнуть, когда окажетесь на самом краю платформы, и оказаться на месте. Если не хотите рисковать, то пройдите до конца налево, затем поднимайтесь наверх, поднимитесь по лестнице на самый верх, возьмите аптечку, далее продвигайтесь направо, прыгните наверх, уцепитесь руками и перебирайтесь на следующую платформу. Возьмите боеприпасы для Узи, далее направо, карабкайтесь вверх, перебирайте руками, затем снова вверх, экран на несколько секунд потемнеет. Далее пройдите налево через две платформы, убейте волка, продвигайтесь дальше налево, на этом уровень и закончится.

— *Уровень 6 (BONE).*

Идите вперед, пристрелите пару атакующих волков, спуститесьь вниз, не обожгитесь об огонь, а когда увидите кнопку, нажмите ее. Пламя внизу потухнет, пройдите мимо этого места, нажмите еще две кнопки. Одна из них откроет дверь до которой пока нельзя добраться, а другая дверь в районе стартовой зоны. Выйдите через нее, поднимитесь по лестнице, прыгните через огонь, активируйте выключатель. Огонь потухнет, так что спрыгните вниз на карниз, уцепитесь за край, дерните за рычаг, нажмите кнопку **L**, чтобы сделать спринтерский рывок мимо временно погасшего пламени. Хватайте боеприпасы, нажмите обе кнопки, а затем дерните за рычаг и пулей мчитесь мимо огня.

Вскарабкайтесь по лестнице, сверните налево, пройдите до конца, спуститесь вниз, увернитесь от пламени, пройдите вправо, прыгните в то место, где находись шипы; затем выполните еще один прыжок, увидите скелет. Доставайте оружие, пройдите к скелету, прыгайте то назад, то вперед, в зависимости от ситуации. Обстреливайте врага. Учтите, у него щит, которым он может отбивать ваши пули. И когда со скелетом будет покончено, возьмите слева большую аптечку, пройдите через двустворчатую открытую дверь, убейте атакующего волка, пройдите по дороге до конца, активируйте выключатель, чтобы открыть дверь рядом с двустворчатыми дверями, и проследуйте по дорожке назад. Выйдите через открывшиеся двери и попадете на следующий уровень.

— *Уровень 7 (Tree).*

Продвинувшись чуть вперед, Лара скажет: "Король Хеорт лежит здесь. По легенде он вроде бы как бессмертный, и умер, чтобы открыть дорогу своим сыновьям" Нажмите выключатель, находящийся в комнате внизу; спускайтесь вниз, проследуйте по дорожке мимо закрытых дверей. Заряды острых шипов находятся в опущенном состоянии. Пройдя мимо второго ряда, спускайтесь вниз, уцепитесь за

карниз; перебирая руками, продвигайтесь направо, хватайте меч, дальше можете пройти наверх и направо или выполнить спринтерский рывок и прыгнуть вправо. Затем поднимайтесь наверх, остерегайтесь пламени, возьмите аптечку, нажмите выключатель, проследуйте по дороге в направлении, указанном камерой. Сразу после того, как спрыгнете вниз, камера сменит угол показа, увидите статую и Лара скажет: "Хотя он был могущественный лидер, но о нем, к сожалению, известно слишком мало.

Продвигайтесь по дорожке, точно рассчитывайте прыжки через огонь, а когда проберетесь по лестнице, камера сменит угол показа, и увидите, что скелет ожил, а Лара произнесет фразу: "Ага! Я теперь знаю, что это за скелеты. Это солдаты короля Хеорта" Спуститесь по лестнице, быстро доставайте оружие, убейте скелета уже известным вам способом, однако, учтите, что этот скелет слегка отличается от предыдущего, он может метнуть в вас топор.

Нажмите кнопку, дверь в отдалении откроется, проследуйте к ней по дорожке и поймете, что находитесь почти в самом начале уровня. Продвигайтесь вперед через эту дверь, доставайте оружие, прикончите пару волков, пройдите чуть направо, карабкайтесь по платформам, уворачивайтесь от падающих огненных шаров, возьмите большую аптечку, сверните налево, проследуйте по дороге. Пройдите через два убирающихся шипа. У второго из них сверните налево, пройдите по двум платформам, прыгайте вверх, уцепитесь руками, перебирайтесь направо, возьмите щит и аптечку, нажмите кнопку. В результате шипы уберутся в землю, а другие, через которые вы только что прошли, поднимутся. Сверните налево к платформе с лестницей, поднимайтесь по ней, пока не доберетесь до кнопки. Нажмите ее, еще несколько шипов уберутся под землю. Возьмите аптечку, спутитесь по лестнице, но не по той, по которой только что поднимались, а по той, которая находится как раз под этой платформой. Спуститесь вниз, пройдите мимо острых шипов, проследуйте по дорожке, подойдете к скелету. Лара скажет: "Должно быть он использовал магию Черного Камня. Эта магия позволяет оживлять метрвых. Тогда понятно, почему память о нем сохранилась лишь в старинных легендах и манускрипте Tome of Ezeliel" Прикончив скелета, нажмите кнопку и откроете одну из двух дверей.

Перебирайтесь через шипы, поднимайтесь наверх, пока не сможете свернуть направо. Шипы, мимо которых только что прошли, вновь поднимутся. Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь; сверните налево и вниз мимо пламени. Камера укажет путь. Достаньте пистолеты, прикончите двух волков, хотя они и не атакуют, видимо не могут перебраться через яму.

Продвигайтесь дальше, прыгните через яму, дальше через открытую дверь, находящуюся чуть ниже. Сверните налево, прыгайте вверх по уровням. Будьте осторожны, четко рассчитывайте время, когда пламя потухнет, или прыгайте в безопасные места. Возьмите balance (libra), активруйте два выключателя, пройдите к двери, кторую только что открыли; далее через еще три двери, находящиеся чуть выше, и Лара про-

изнесеит фразу: "Наконец-то, это гробница корабля. Осталось только обнаружить Черный Камень" Пройдите вперед, и уровень закончится.

— Уровень 8 (LINK).

Отправляйтесь вперед, в видеосцене увидите гробницу и какие-то надписи на стенах. Лара скажет: "Камень, конечно, должен быть здесь в гробнице, но я должна еще найти способ открыть ее"

Пройдите к надписи в верхнем левом углу, Лара прочтет ее и скажет: "Хороший король – настоящий судья. Он наказывает виновных и защищает невинных" Эта фраза на самом деле ключевая и указывает на порядок, в котором вы должны уложить предметы на платформе справа.

Когда поднимитесь к этой платформе, Лара скажет: "Судя по всему, я должна положить сюда кое-какие предметы"

Действительно, уложите три предмета в три отверстия на платформе. Причем, каждый нужно положить в соответствующее место. Порядок указан в вышеприведенной фразе. Механический звук, напоминающий звяканье, укажет, что положили предмет правильно, а вот "дудукающий" звук, укажет на ошибку. Слева направо положите следующие предметы: balance (Libra), sword (меч), shield (щит), и когда сделаете все правильно, нажмите кнопку и просмотрите видеосюжет.

Какой-то человек, судя по всему, маг, одетый в пурпурную рясу, прилетит непонятно откуда и предстанет перед вами, а Лара скажет: "Неужели я нарушила ваш сон?" Но вместо вежливого ответа, он оживит парочку скелетов, и на этом видеосюжет закончится. Скелетов прикончите, просмотрите еще один видеосюжет, в котором фигура в пурпурной магии скажет: "Жалкие смертные, вы не должны пытаться добраться до магии" На это Лара ответит: "Обратите внимание, я ведь единственная смертная здесь" После этого видеосюжет закончится, и наступит момент схватки. Держите дистанцию, стреляйте, все время двигайтесь маневрируйте и в конце концов прикончите этого типа. Будьте внимательны, поскольку этот маг может увернуться от ваших выстрелов, ну а если он атакует, выпоните прыжок, и никакой опасности. После того, как с магом будет покончено, просмотрите следующий видеосюжет.

— Уровень 9 (KURZ).

Символы, которые Лара обнаружила в гробнице короля Хеорта, в принципе непонятны, и Лара возвращается, чтобы заново прочесть манускрипт Tome of Ezekiel. Очевидно, король викингов так или иначе, но совершенно секретно использовал магический камень, чтобы успешно управлять своим королевством.

Перевод символов очень трудная задача, но Лара частично справляется с ней, и таким образом перед ней встает новая цель. Согласно только что расшифрованной главе этой книги, существуют еще два других магических камня. Один из них спрятан в замке в Камбодже в районе Angkor Wat, так что не откладывая в долгий ящик, Лара отправляется на поиски этого камня ни куда-нибудь, а в Камбоджу.

Сразу же достаньте оружие, прикончите трех волков, которые атакуют, как только вы двинетесь

направо. Волки эти будут помедленнее, таких вы не встречали. Убить их можно, сделав пять точных выстрелов. Одержав победу, продвигайтесь наверх так, чтобы вам хорошо была видна северная часть зоны, в которой вы находитесь. Сверните направо, вскарабкайтесь на первую платформу и нажмите кнопку. Шипы рядом с вами опустятся, так что можете спокойно пройти. Цепляйтесь руками и переберитесь на противоположную сторону. Нажмите кнопку, в результате откроется дверь возле того места, где вы только что были. Вернитесь, пройдите через нее, предварительно достав пистолет; затем расправьтесь со скелетом, и следующая дверь откроется. Убейте пару скелетов, шипы опустятся, затем прикончите волка, который поджидает вас сразу же за шипами; сверните налево, разберитесь еще с парой скелетов, продвигайтесь до конца налево, нажмите кнопку, вскарабкайтесь по паре лестниц справа, затем прыгайте влево в то место, где недаавно опустили шипы; нажмите кнопку, откроется дверь справа, за ней еще одна закрытая дверь. а потому, пройдите в главную зону, поскольку путь закрыт.

Продвигайтесь до конца направо, нажмите кнопку, затем сверните налево на платформу, чтобы нажать еще одну кнопку. В результате сдвинется "ключевая" платформа. Прыгайте влево, пройдите вперед и Лара скажет: "В книге описывается пылающий камень в верхней части замка, в зоне Angkor Wat в Камбодже. Легендарный король Surya Varman II видимо захоронен там" Пройдите через дверь прямо перед собой, держа пистолет наготове; ликвидируйте скелета, продвигайтесь вперед. Активируйте выключатель. Времени очень мало, проскочите через отверстие в земле и далее через временно открытую дверь. Если повезет, то справитесь с этим с первого раза. Далее мимо огня, потом наверх, прикончите пару скелетов, вскарабкайтесь на платформу, рассчитайте свой прыжок на огонь, а еще лучше сделайте спринтерский рывой и прыжок с разбега, чтобы перескочить через него. Поднимитесь, а затем спуститесь по лестницам, нажмите две кнопки и увидите, что дверь, которая ранее была закрыта, теперь открылась.

Возвращайтесь к ней, вначале поднявшись по лестнице, прыгая через огни, спускаясь по платформам. Выполните спринтерский рывок, чтобы перескочить через огни слева. Тут же атакуют три волка. Вы можете их расстрелять или же сделать вид, что удираете, тогда они напорятся на огонь и погибнут. Затем поднимайтесь наверх, активируйте выключатель, быстренько прыгайте к шипам на другой стороне в тот момент, когда они отпущены. Нажмите кнопку и возвращайтесь обратно. Спуститесь вниз через дверь, на которую укажет камера; прыгните через яму, пройдите налево, чтобы попасть в главную комнату. Дверь, через которую вам нужно будет пройти, находится слева. Вот и идите через нее, далее по дорожке через две открытые двери, сверните налево и Лара скажет· "Король Surya Varman II наверняка использовал магический красный камень, чтобы получить громадное преимущество в войнах во время

своего правления, и почти наверняка этот камень захоронен вместе с ним, равно как и другие сокровища" Пройдите чуть дальше налево, и уровень завершен.

— *Уровень 10 (HELL).*

Доставайте пистолеты, пройдите направо, прикончите трех волков, нажмите кнопку, выйдите через дверь в главную зону, сверните направо, расстреляйте еще трех волков, поднимайтесь на первую платформу, по которой сможете подняться в верхнюю часть этой зоны. Перескочите на следующую платформу, а затем спринтерский рывок и прыжок направо к платформе с кнопкой. Нажмите кнопку, пройдите к шипам, которые только что опустили. Нажмите кнопку, затем пройдите еще раз к ближайшей платформе, но на этот раз сверните налево, нажмите кнопку и продвигайтесь к самой левой платформе. Заберитесь на нее, остерегайтесь огня, нажмите кнопку возле двери, а затем и еще одну за дверью. Пройдите через открывшиеся двери, держа оружие наготове; уничтожьте скелета, сверните налево, перейдите в верхнюю комнату, прибейте еще одного скелета, нажмите кнопку, спускайтесь вниз, нажмите две кнопки, перейдите в главную зону, выйдя налево. Далее в самую южную дверь, которую только что открыли. Она окажется практически прямо под вами. Идите точно посередине между огнями, разберитесь со скелетом, дверь внизу теперь будет открыта. Нажмите кнопку, ликвидируйте трех скелетов справа, поднимитесь по лестнице примо перед собой, сверните налево, и Лара скажет: "Нечто вроде того, что добраться до неба, чтобы помолиться Богине Ernald Goddess of the Heavens"

Фраза на самом деле ключевая, она подскажет, как использовать статую, до которой нужно добраться.

Спускайтесь в главную зону, вскарабкайтесь на платформу прямо перед собой, сверните налево, пройдите в дверь и обнаружите статую. Поднявшись наверх, Лара скажет: "Надпись сделана на древнем королевском диалекте кхмеров. Она звучит приблизительно так: проползите в бездну, заплатите дань Yhelm, Богу Ада" Возвращайтесь в южную зону, теперь сверните налево, и тут атакует скелет. Если повезет, то он окажется как раз над огнем и в результате погибнет.

Идите налево, прыгайте, уцепитесь руками за самый край платформы, на которой горят огни; подтянитесь, когда оба языка пламени временно потухнут; пройдите вперед^ и тут оживут два скелета. Убейте их без сожаления, спускайтесь вниз, прикончите трех атакующих волков, сверните направо, прыгните на платформу с кнопкой после того, как на несколько секунд оба огня потухнут, затем прыжок направо, пройдите вперед, и Лара скажет: "Положите дань Богам и доберетесь до их месторасположения" Это еще одна ключевая подсказка, как использоваль статую. Пройдите направо и увидите высокую платформу, которая перекрывает дорогу. Лара скажет: "Это алтарь Yhelm, Бога Ада" Если не можете догадаться, как решить эту головоломку, поставьте статуэтку Hell Statue в алтарную зону, затем нажимайте кнопку рядом с ней, пока не сможете перебраться через препятствие. Стату Бога опустит платформу

вниз, поскольку, естественно, ад находится внизу. Если же поставите статуэтку Бога поднебесья, то платформа поднимется. Естественно, потому что небеса находятся наверху. Можете поэкспериментировать, если хотите, а когда сможете перебраться через платформу, возьмите статуэтку с алтаря, нажав кнопку **B**, и отправляйтесь дальше.

Внимательно смотрите по сторонам. Здесь два пистолета, которые стреляют смертельно опасными стрелами. Остановитесь перед вторым пистолетом, выполните спринтерский рывок и прыгайте на соседнюю платформу, когда будет безопасная ситуация. Пройдите вперед, и Лара скажет: "Алтарь Ernald, Богини поднебесья" Поставьте статуэтку Богини поднебесья на алтарь, нажмите кнопку дважды, чтобы платформа перед вами поднялась наверх; поднимитесь в поднебесье, пройдите вперед, и Лара скажет: "Я должна была догадаться, статуэтка Богини поднебесья, статуя Бога Ада" Но мы уже разобрались с головоломкой, так что как действовать знаем. Карабкайтесь по платформам, прикончите скелета, и дверь на выход открыта.

— Уровень 11 (WEFX).

Чрезвычайно короткий уровень, пожалуй, самый легкий. Просто следуйте по дорожке, прыгайте через расселины и доберетесь до конца уровня буквально за несколько секунд.

— Уровень 12 (MEMO).

Пройдите чуть вперед, справа увидите шипы, похоже, что вы пока не можете пройти мимо них, но если выполните спринтерский рывок, то пожалуй перескочите через них. Во всяком случае, попробуйте. Однако дверь за ними все-равно закрыта, так что дальше пройти не удастся. Сверните налево и вверх, здесь вас атакуют три волка. Можете расстрелять их, но значительно лучше снова выполнить прыжок с разбега через шипы, волки бросятся вслед за вами, напорятся на шипы и сдохнут. В любом случае, когда с волками будет закончено, шипы опустятся вниз. Пройдите вверх налево, возьмите аптечку, нажмите кнопку на платформе, подойдите к двери, которую только что открыли, и спускайтесь вниз.

Теперь подойдите к шипам, которые движутся вверх и вниз. В тот момент, когда они опустятся, подбегите к кнопке, нажмите ее и как можно быстрее проскочите через шипы, поскольку они буквально через секунжу снова поднимутся наверх. Вскарабайтесь наверх по лестнице, пройдите через дверь, которую только что открыли; уничтожьте скелета, нажмите кнопку, выйдите через дверь, спуститесь вниз, продвигайтесь к платформе, на которой патроны Узи, как раз рядом с движущимися шипами слева. Прыгните вправо, но желательно с разбега, так что сделайте спринтерский рывок.

Нажмите кнопку, быстренько бегите в дверь, которую только что открыли справа; разгнонитесь, прыгните через огни, дале через вторую дверь (здесь лимит времени, который активировали, нажав кнопку), бегите через потухшие огни. Не медлите, они вот-вот снова загорятся. Прикончите пару скелетов, дверь откроется, пройдите через нее, уцепитесь руками, перебирайтесь впра-

во, возьмите предметы, достаньте оружие, прикончите атакующих врагов, пройдите налево, вниз направо, и тут вас атакует еще один зверь.

Расправившись с ним, отправляйтесь к самой левой платформе, спринтерским прыжком перепрыгните через первую расселину, а через вторую сойдет и обычный прыжок. Убедитесь, что вы находитесь как раз напротив стены при выполнении второго прыжка. В противном случае возможны неприятности, даже если перепрыгните на противоположную сторону. Ухватившись за край и перебирая руками, доберитесь до кнопки, нажмите ее, поднимитесь к двери справа, нажмите еще одну кнопку (время ограничено), спринтерским рывком мчитесь через двери, вскарабкайтесь на самую черхнюю платформу и отправляйтесь дальше, поднимитесь по лестнице, нажмите кнопку, выйдите в дверь, убейте скелета. Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, которая появится справа. Выйдя через нее, завершите уровень.

— Уровень 13 (HEAR).

В начальном видеосюжете Лара скажет: "Я что-то слышала", и какой-то тип, судя по всему, в мантии скажет: "Она уже знает про черный магический камень, и лишь дело времени, пока она узнает про красный камень. Ей уже удалось победить нашего брата, охраняющего Wolf Fang's Peak, так что нужно поторопиться и обнаружить камень раньше ее. Ведь нам необходимы вске три магических камня нашего финального ритуала, и тогда братство Тег-Ду Борез сможет выполнить свой долг. И тогда Лара произнесет фразу: "Ага, значит тот маг был не один, их много. Они образовали очень древнее секретное сообщество. Они на один шаг впереди меня, так что нужно торопиться"

Немедленно доставайте пистолеты после окончания видеосцены, прикончите трех атакующих волков, вскарабкайтесь по лестницам справа, затем сверните налево, нажмите кнопку, продвигайтесь в этом направлении, нажмите еще одну кнопку над шипами, которые только что отпустили. Уцепившись руками, перебирайтесь налево через шипы и далее в дверь. Карабкайтесь по платформам, уцепившись за край, перебирайтесь налево, нажмите кнопку слева и возвращайтесь по своим следам к шипам, которые только что опустили. Нажмите кнопку и возвращайтесь в то место, где только что были. Пройдите в дверь, спрыгните с платформы, когда будет подходящая ситуация; постарайтсь не приземлиться на острые шипы, уничтожьте скелета, нажмите кнопку возле двери, затем еще одну кнопку над шипами, выйдите в дверь, проследуйте по дорожке, убейте скелета.

Поднимитесь по лестнице, сверните направо, быстренько карабкайтесь наверх. Когда огни потухнут, нажмите кнопку, шипы опустятся вниз, а вы свесьтесь с нижней платформы с огнями, достаньте оружие, поскольку маг оживит скелета. Прикончив его, нажмите кнопку над шипами, дверь наверху откроется, пробирайтесь туда, но подойдя к двери, сверните направо, в нее не проходите. Спуститесь на нижний уровень, прикончите парочку магов в пурпурных рясах, нажмите кнопку над ши-

пами, и в отдалении дверь откроется. Нажмите кнопку справа, это на другой стороне платформы, и на первый взгляд ничего не случится. Пройдите налево, карабкайтесь по платформам, спуститесь вниз, сверните налево, затем снова вниз, поднимитесь к платформам направо, затем вниз, направо, снова вверх, разберитесь со скелетом и идите до конца направо. Здесь, замочив еще одного скелета, пройдите через дверь, прикончите третьего, ссверните налево, прыгайте к платформе и окажетесь в том месте, где уже бывали, так что если свалитесь, придется снова совершить полный круг Нажмите кнопку, дверь наверху слева откроется, поднимитесь на платформу, пройдите через нее. Уровень завершен.

— *Уровень 14 (FITZ).*

Поднимайтесь наверх, установите статую Бога Ада Hell Statue на алтарь, нажмите рядом кнопку пару раз, заберите свою статуэтку и перебирайтесь на платформу слева, далее наверх, подойдитте к алтарю, поставьте на нее статуэтку богини поднебесья (Heaven Statue), платформа слева от вас поднимется. Прыгайте на нее, а затем на следующую платформу слева, поднимайтесь наверх и направо, нажмите кнопку. Платформа внизу начнет подниматься наверх, сверните направо, спуститесь вниз и заберите свою статуэтку Богини Поднебесья с алтаря.

Пройдите направо и вверх, поставьте статуэтку на алтарь, сверните налево, нажмите кнопкку. В результате шипы опустятся, идите направо, заберите свою статуэтку, спускайтесь вниз, затем чуть левее, далее направо и окажетесь возле шипов. Вставьте статуэтку Бога Ада на алтарь, нажмите кнопку, сверните направо, спускайтесь вниз, убейте скелета, поставьте статуэтку Бога Ада на алтарь, нажмите кнопку один раз и заберите свою статуэтку.

Карабкайтесь наверх, нажмите кнопку, дверь перед вами откроется, выйдите в дверь, спускайтесь вниз, разберитесь со скелетом, сверните налево, и тут вас атакует пурпурный маг Расправившись с ним, не расслабляйтесь, поскольку, если ему удастся оживить скелета, то придется прикончить и того. Убив скелета, поставьте статуэтку Бога Ада на алтарь, нажмите кнопку один раз, заберите свою статуэтку, поднимайтесь наверх. Нажмите кнопку, в результате дверь перед вами откроется, пройдите в нее, спускайтесь вниз, прикончите еще одного скелета. Теперь сверните налево, и в атаку бросится пурпурный маг. Уничтожьте его, дело привычное. Однако расслабляться не следует, поскольку, если ему удастся оживить скелета, то придется сразиться и с ним. Идите налево, поставьте статуэтку на алтарь, нажмите кнопку один раз, заберите статуэтку, пройдите направо, вскарабкайтесь по лестнице; далее вновь направо, оттуда на платформу, которую ранее пропустили. Нажмите кнопку наверху, где вы только что были, откроется дверь. Возвращайтесь обратно на тот уровень, где находился последний алтарь; поднимайтесь вверх по небольшим платформочкам в центре зоны; уцепившись руками, перебирайтсь налево, далее в дверь и Лара скажет свою фразу, но вы уже зна-

те, какое действие оказывают статуэтки Богов. Так что ничего нового, видимо до Лары это только что дошло. Ну а вы пройдите в дверь, и на этом уровень завершен.

— Уровень 15 (ELRC).

Просмотрите видеосюжет. Красный маг скажет: "Нельзя позволить никому захватить Черный камень", и тут же появятся три пурпурных мага. Доставайте пистолеты, отбегите подальше, не прекращая вести огонь; прыгайте когда маги атакуют, уничтожайте их поодиночке, и когда со всеми тремя будет покончено, шипы на платформе справа опустятся, прыгайте в это место, следуйте по дорожке, выполните спринтерский рывок, прыгните с разбега и окажетесь у конца уровня.

— Уровень 16 (CLIK).

Идите направо туда, куда укажет камера; спускайтесь вниз, прикончите атакующего скелета. Поставьте статуэтку Бога Ада на алтарь слева, нажмите кнопку справа дважды, заберите статуэтку и заберитесь на платформу, которую только что опустили. Прыгните влево, возьмите боеприпасы, дождитесь, когда шипы опустятся вниз, подбегите к кнопке, нажмите ее и быстренько отбегите в сторону, пока шипы не вылезли наружу. Подойдите к двери, которую открыли, расстреляйте скелета, сверните налево, прикончите еще пару атакующих волков.

Спускайтесь налево, далее вниз, встаньте возле двери на секунду или две, она откроется. Пройдите через нее, сверните направо, Лара произнесет фразу: "Чем больше, тем лучше", и камера, сменив угол показа будет направлена на многочисленные острые шипы, справа от которых лежит автомат Узи. Пройдите вперед, пристрелите волка, сверните направо, мочите второго волка, снова направо и вверх, прикончите третьего волка, сверните направо. Спринтерским прыжком перескочите на платформу справа, тогда сможете увернуться от языков пламени. Нажмите кнопку, чтобы затушить огонь справа от себя, правда, всего на несколько секунд. Быстренько проскочите мимо них, поднимайтесь наверх, разберитесь с парой скелетов, сверните налево, нажмите кнопку. В результате опустятся шипы, те самые, которые вы видели на экране. Сверните направо, нажмите кнопку, спускайтесь вниз мимо огней. Выполните два спринтерских прыжка налево, продвигайтесь в этом направлении, спуститесь вниз, установите статуэтку Богини Поднебесья на алтарь в стене справа от шипов, нажмите два раза кнопку, заберите статуэтку, сверните налево. Спинтерскими прыжками прыгайте с платформы на платформу, продвигаясь направо; возьмите Узи справа от опущенных вами шипов и нажмите кнопку.

Немедленно приготовьте автомат к бою, прибейте атакующих врагов, ну а затем все-таки переключитесь на пистолеты, так легче будет убить скелета, поскольку его щит отражает многочисленные пути, и вы просто потратите боеприпасы. Пистолеты стреляют поточнее, однако, на более поздних уровнях Узи придется использовать довольно часто. Особенно, когда у вас достаточно патронов. Пройдите направо, нажмите кнопку, снова направо, далее через дверь, которую вы открыли, и

уровень завершен.

— Уровень 17 (MGSL).

Просмотрите начальный видеосюжет. Между магом в красной мантии и Ларой произойдет диалог: "И что вы здесь делаете? Дайте мне камень, иначе последствия будут ужасными", а Лара отвечает: "Я так не думаю" Тогда маг говорит: "Учтите все еще не закончено. Далеко нет. Вы никогда не соберете все магические камни"

Пройдите вперед, и угол показа камеры сменится. Увидите на дальнем плане красный камень, бегите вперед, прыгните на верхний уровень, и тут же красный маг бросится в атаку. Стреляйте в него, прыжками уворачивайтесь от атак и в конце концов с очередным нахалом будет покончино. Соберите необходимые предметы, лежащие на земле; пристрелите атакующего волка, подойдите к красному камню и Лара скажет' "Теперь у меня уже два камня. Интересно, а где же находится третий? Как только вернусь домой, надо будет заглянуть в энциклопедию.

— Уровень 18 (ROMA).

На этом уровне как бы подводятся итоги предыдущих действий Лары Крофт. Она перевела уже много глав из книги Tome of Ezelkiel, что помогло ей отыскать два магическим камня. Конечно, Лара монимает, что Том свою книгу посвятил пророчеству магии (Prophecy of Magic). В этом пророчестве указывается значение трех знаменитых магических каамней, которые помогали великим завоевателям: королю викингов, королю Камбоджи и Императору Рима. Однако времени мало, и Лара не успевает полностью перевести всю книгу, поскольку надо мчаться в южную Италию на остров Laconia, где должен находится последний камень, иначе маги могут ее опередить.

Просмотрев видеосюжет, услышите как красный маг скажет: "Есть какие-нибудь новости относительно магических камней, которые мы потеряли в Камбодже? А другой маг ему ответит: "Нет. Она захватила камни. Однако, мы послали наших братьев отыскать ее дом" А Лара заметит: "Я ненавижу этих людей"

Продвигайтесь направо после окончания видеосцены, доставайте автомат Узи, пристрелите красного мага, который попытается атаковать, а когда он сдохнет, шипы опустятся вниз, пройдите через это место без всякой опасности. Лара скажет: "Волк был символом древнего Рима. По преданию волчица вскормила основателя этого города, и я предчувствую изрядные неприятности. Поднимайтесь наверх и направо, камера сменит угол показа, и Лара, увидев волка, скажет: "Он почти наверняка голоден" Спрыгните вниз, прикончите зверя, нажмите кнопку, пройдите к открывшейся двери, по пути разберитесь еще с одним волком, выйдите в дверь, расстреляйте еще одного волка. а заодно и красного мага. Нажмите кнопку, карабкайтесь на платформу справа, оттуда прыгните на самую правую платформу, а затем возвращайтсь назад. С безопасной дистанции (со средней платформы) пристрелите волка, пройдите вперед, убейте еще одного, нажмите выключатель после того, как пройдете "одиночный" огонь, и мчитесь налево. С разбегу после спринтерского

рывка перескочите через первую расселину, поднимайтесь наверх налево, увернитесь от падающих шаров, нажмите кнопку, спускайтесь вниз, расстреляйте волка, пройдите мимо огня, нажмите еще одну кнопку, выйдите через дверь, которую открыли ранее, и расстреляйте очередного зверя.

Продвигайтесь налево, прыгайте через огни так, чтобы оказаться на платформе. Спринтерским прыжком перескочите налево, ну а дальше можете повторить прыжок, а если хотите, уцепитесь за край платформы и, перебирая руками, доберетесь до места назначения. Поднимайтесь налево, затем спуститесь вниз, разберитесь с атакующим скелетом, пройдите направо к выключателю, нажмите его, спускайтесь вниз через то место, где опустились шипы. Действовать нужно очень быстро, они вот-вот появятся. Спускайтесь вниз и направо, убейте скелета и пару волков по пути, спрыгните вниз с платформы, пристрелите красного мага и волка, которые набросятся на вас одновременно; нажмите кнопку справа, шипы опустятся. Поднимайтесь наверх, сверните налево, подойдите к опустившимся шипам, спускайтесь вниз, пристрелите волка, продвигайтесь дальше вниз, где сразитесь с красынм магом. Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь возле того места, где опустили шипы; поднимайтесь наверх, затем продвигайтесь в конце направо до двери, выйдите в нее, и уровень закончен.

— Уровень 20 (MONK).

Пройдите чуть вправо, и Лара скажет: "Последний магический камень спрятан где-то здесь, в этой огромной вилле. В книге Тома сказано, что на самом деле тело императора Marcus Aorelios было захоронено именно здесь, а вовсе не в Риме" Поднимайтесь к платформе наверху, затем спринтерский прыжок направо, спрыгните на нижний уровень, заберите боеприпасы, затем поднимайтесь наверх, чтобы активировать выключатель, после чего пламя временно потухнет. Спускайтесь вниз, затем до конца направо, разделайтесь по пути с парой волков, чуть поднимитесь наверх, и тут же появится пурпурный маг. Разделавшись с ним, поднимайтесь вверх по лестницам, а наверху уничтожьте скелета.

Нажмите кнопку, пройдите направо ии вниз, возьмите аптечку. Можно просто спуститься с платформы, повиснуть на руках и аккуратно спрыгнуть вниз. Пройдите налево, поднимайтесь на первую же платформу, как только сможете. Прыгните влево, нажмите кнопку, пройдите по периметру платформы налево, поднимайтесь наверх, далее через дверь, которую открыли ранее; нажмите кнопку и выйдите через дверь слева.

Уничтожьте красного мага, уворачиваясь от огненных шаров и продвигаясь через центральную часть комнаты. Нажмите обе кнопки в верхней части помещения, пройдите направо через одну комнату, и дверь за вами закроется. Нажмите обе кнопки в этой комнате, причем вначале правую, затем левую. В противном случае дверь тут же закроется, когда вы попытаетесь выйти, и тогда придется снова нажать левую кнопку. Выйдя из двери, пройдите нале-

во, вниз, налево и вверх мимо огней к двери, которую открыли в комнате по соседству. Сверните направо, уничтожьте волков, поднимайтесь вверх по платформам слева. Наверху спринтерский прыжок направо, нажмите кнопку, спускайтесь вниз, расстреляйте красного мага, который попытается расправиться с вами; спуститесь вниз, направо и вверх мимо опущенных шипов. Дале направо, затем вверх через любую из дверей, которые открыли ранее. Обе они ведут в одну и ту же огромную комнату. Пройдя в нее, разберитесь с пурпурным магом, а затем еще с парочкой скелетов.

Поднимайтесь по лестнице в правой части комнаты, нажмите наверху кнопку, пройдите налево, вниз по лестнице, снова налево, нажмите кнопку и продвигайтесь налево. Расстреляйте атакующего красного мага, выйдите через открытую дверь, прикочните волка слева, далее направо, нажмите кнопку, затем налево через дверь, когда огонь потухнет. Нажмите кнопку по соседству, когда пламя перед ней не горит, пройдите в открывшуюся дверь и завершите уровень.

— Уровень 20 (AEON).

Поднимайтесь по лестнице, сверните направо, убейте скелета, нажмите кнопку, спрыгните вниз налево. Соберите боеприпасы, а затем запрыгните снова наверх. Выполните прыжок вправо, уничтожьте пурпурного мага, сверните направо, прыгните на нижний уровень, и Лара, обнаружив статуэтку, скажет: "Мануэлис, генерал, возглавлявший восточный легион" Это подсказка. Она вам понадобится. Возьмите статуэтку, спуститесь вниз, поднимитесь по лестнице налево, здесь найдете аптечку, затем спускайтесь вниз мимо опустившихся шипов, убейте черного мага, чтобы опустить шипы слева, и тут же прикончите скелета.

Нажмите кнопку слева, пройдите через опустившиеся шипы, поднимитесь по левому лестничному пролету, заберите патроны для Узи, нажмите кнопку и продвигайтесь направо. Там найдете еще боеприпасы, а также маленькую и большую аптечки. Прыгайте вверх по ступенькам, которые появятся слева; возьмите статуэтку, Лара скажет: "Максимус, генерал, возглавлявший северный легион"

Поднимайтесь вверх, налево мимо шипов, прикончите красного мага и нескольких огнедышаших волков, пройдите в верхнюю центральную дверь, заберите аптечку. За верхней правой дверью – боеприпасы, за нижней правой также боеприпасы, а за нижней левой – кнопка. Нажмите ее, пройдите через открывшуюся дверь, и Лара скажет, увидив статуэтку: "Рикардус, генерал, возглавлявший южный легион" Пройдите направо, разберитесь с пурпурным магом, а также со скелетом, если маг успеет его оживить. Поднимайтесь наверх по правой лестнице, прикончите поджидавшего здесь скелета, выйдите в дверь, нажмите кнопку справа, далее через дверь прямо под собой. Уничтожьте красного мага, увернитесь от топоров, которыми будет швыряться скелет слева, и спускайтесь вниз. Здесь придется сразиться с пурпурным магом и скелетом. После победы поднимайтесь налево и прикончите еще

одного скелета. Спрыгните вниз, нажмите кнопку, поднимайтесь вверх направо, затем спуститесь вниз и, обнаружив статуэтку, Лара скажет: "Джорданиус, генерал, возглавлявший западный легион"

Нажмите наверху кнопку, пройдите через две открытые нижние двери, разберитесь с парой скелетов, далее через любую дверь, и Лара произнесет фразу: "Вот здесь я могу установить статуэтки" Теперь установите, каждую из статуэток в то место, которое возглавлял соответствующий генерал, а значит Джоданиус слева, Рикардус на юге, Максимус на севере, а Мануэлиус справа. Нажмите кнопку, которая появится в верхней части комнаты; поднимайтесь наверх, затем налево и вниз, пройдите в дверь, уничтожьте красного мага, нажмите кнопку слева, поднимитесь по лестнице справа, нажмите наверху кнопку, пройдите через две двери внизу, нажмите правую кнопку, затем левую и снова правую, идите налево, и уровень завершен.

— *Уровень 21 (TIME).*

Со старта идите налево, нажмите кнопку, затем направо, уничтожьте атакующего волка, нажмите кнопку. Возвращайтсь обратно к двери, которая откроется. Здесь надо расправиться с двумя красными магами. Один попытается атаковать слева, другой справа. Нажмите кнопку наверху справа, выйдите в дверь, сверните направо и через следующую дверь. Нажмите кнопку слева, пройдите направо, далее через пару дверей, которые открыли; хватайте боеприпасы для золотых пистолетов. Поднимитесь по лестнице, уцепитесь за край руками, пройдигайтесь налево, затем остановитесь, дождитесь, когда огни погаснут, и пулей мчитесь мимо них. Нажмите кнопку, выйдите через окрывшуюся дверь, в следующем помещении также нажмите кнопку, пройдите налево мимо шипов, прыгните влево к кнопке, нажмите ее и снова выйдете налево. Не забудьте нажать кнопку.

Пройдите направо, прыгните через поднимающиеся шипы, вскарабкайтесь по лестнице, сверните налево и вниз, нажмите кнопку, поднимайтесь наверх, сверните налево и вниз мимо шипов, далее направо, прыгните через шипы, далее через нижнюю дверь. Постарайтесь в следующем помещении не нарваться на острые шипы, будьте осторожны. Нажмите кнопку, пройдите наверх через все три двери, разберитесь с атакующим волком и выйдите через последнюю дверь. Прикончив красного мага и волка, выполните спринтерский прыжок направо в верхнюю часть комнаты, далее через огни, когда они временно погаснут; нажмите кнопку, чтобы опустить шипы; сверните налево и вниз, снова идите через все четыре двери, прыгните вниз, хватайте золотые пистолеты. Это самое ценное оружие в игре.

Активируйте выключатель и падайте в самый низ. Спринтерским рывком мчитесь по дорожке, далее через пару дверей, а сразу же после этого сверните чуть вправо. Выйдите вперед так, чтобы уцепиться за лестницу. Поднимайтесь по ней наверх, уцепитесь за край руками, продвигайтесь направо, выберитесь на карниз. Спринтерский рывок налево, затем вниз и вверх через все

четыре двери. Если последняя дверь открыта, это конец уровня. Ну а если она окажется заперта, спуститесь вниз, вернитесь к выключателю и повторите попытку. Кроме того, если вы не найдете золотые пистолеты, то покинуть уровень не сможете.

— *Уровень 22 (OLIM).*

Уровень короткий. Бегите вперед, Лара прочтет надпись по латыни, которая в переводе на русский обозначает: "Однажды Хортезис доверился незнакомцу" Хорезис – имя архитектора, который построил эту виллу. Наверху с левой стороны увидите чуть выступающую платформу. Встаньте рядом и идите налево. Таким образом выйдите на невидимую платформу, поднимайтесь наверх, и уровень завершится.

— *Уровень 23 (LAND).*

Спускайтесь вниз, направо, активируйте выключатель, спринтерским рывком подбегите к кнопке над шипами слева, нажмите ее и прыгните как можно быстрее, прежде чем шипы вновь выйдут наружу. Пройдите через открытую вами дверь, нажмите кнопку в верхней части комнаты и бегите вниз, где нажмите еще одну кнопку. Прикончите скелета, когда он бросится в атаку; карабкайтесь вверх по лестнице, пройдите вперед, и тут появится волк. Но к счастью, по неосторожности нарвется на шипы и тут же сдохнет. Поднимайтесь наверх и налево, пристрелите пару волков. Далее поднимайтесь наверх, сверните влево, нажмите кнопку. Можно выполнить спринтерский прыжок врево, а можно подняться по лестнице и, уцепившись за край руками, добраться до нужного места. Спрыгните вниз, нажмите кнопку, продвигайтесь направо, уничтожьте пурпурного мага, а затем скелета. Поднимитесь наверх, нажмите три кнопки в следующей последовательности: левая, правая, средняя, левая, средняя. Идите налево, поднимитесь по лестнице, далее снова налево, вниз, направо, еще раз направо, далее через шипы. Прыгайте через расселины, нажмите кнопку, выйдите через открытую дверь, нажмите еще одну кнопку. Пройдете через два ряда шипов, которые только что опустились вниз, нажмите кнопку второго ряда шипов, выйдите в дверь. Уровень завершен.

— *Уровень 24 (DART).*

Вначале просмотрите видеосюжет и увидите, как шесть обычных магов беседуют со своим лидером, который скажет: "В пророчестве сказано, что как раз наступило время, чтобы мы, Тег-Ду-Борез, разбудили нашего властелина, великого мага Great Grey One" А карсный маг ответит: "Лара Крофт очень настойчива. Она скоро будет здесь, будьте уверены" Неожиданно телепортируется еще один маг· "Сэр, воровка здесь", на что лидер ответит: "Отлично, немедленно разделайтесь с ней"

Когда начнется уровень, достаньте Узи или золотые пистолеты, отпрыгните подальше от магов, непрерывно ведите огонь, прыжками уворачивайтесь от ответных атак, и когда со всеми магами будет покончено, начнется еще одна видеосцена. Серый маг (судя по всему, важная шишка) скажет: "Ты удивила меня, женщина, но третий Союз отменить нельзя", на ичто Лара ответит: "Не удет никаких Союзов, поскольку

у вас нет моих магических камней" Маг заметит: "Ты просто дура. Камни вечны, а ты смертна, так что можешь их сохранить при себе, пока жива"

— *Уровень 25 (HILL).*

Снова можно подвести итоги приключений Лары. Она возвращается в свою библиотеку, чтобы попытаться еще раз обнаружить квартиру общества Тег-Ду-Борез. Теперь у Лары появилось немного времени, и ей удается до конца расшифровать пророчество.

Продвигайтесь вперед, и Лара скажет: "В книге Тома как раз указывалось, что эта разрушенная крепость и является штаб-квартирой общества Тег-Ду-Борез. Отправляйтесь вперед, убейте трех волков и двигайтесь дальше, сверните направо, прыгайте с платформы на платформу и, когда доберетесь до S-образной платформы, выполните дважды направо спринтерские прыжки. Поднимитесь наверх, прикончите двух волков и призрака, проследуйте по дорожке, перескочите через расселину, разберитесь еще с тремя призраками, пройдите вперед, встаньте перед дверью, она откроется. Выйдя через нее, закончите уровень.

— *Уровень 26 (CHEX).*

Хватайте боеприпасы, спускайтесь вниз, ликвидируйте красного мага и скелета. Лара скажет: "Вернитесь наверх, нажмите кнопку, выйдите через открывшуюся дверь направо. Если внимательно присмотритесь, то увидите, что нижний правый огонь, центральный средний и центральный левый горят очень быстро, в то время как другие, наоборот медленно. Именно этих трех быстрых огней и нужно избегать. Продвигайтесь наверх, пройдя через нижний средний, правый средний и верхний правый огни, когда они потухнут. Далее идите налево за аптечкой, когда пламя не горит. Можете, уцепившись руками, перебраться направо и выполнить спринтерский прыжок наверх, и тогда доберетесь до места быстрее.

Карабкайтесь по лестнице, далее направо, активируйте выключатель, мчитесь через шипы, прыгните на верхнюю платформу слева, а с нее спрыгните вниз налево. Это быстрее, чем спускаться по лестнице. Поднимитесь по другой лестнице, сверните налево, дождитесь, когда шипы поднимутся наверх и как спрнтер мчитесь через них, как только они опустятся. Разберитесь с красным магом, нажмите кнопку. Не волнуйтесь, времени более чем достаточно, поднимайтесь наверх мимо шипов, как только они опустятся снова; затем дальше наверх, направо, спускайтесь вниз по первой лестнице, а затем поднимитесь вверх по второй. Прыгните вправо на платформу, которой не было ранее. Она коричневого цвета, сбоку какие-то "рожи"

Вскарабкайтесь к отверстию наверху, пролезьте в него, бегите мимо шипов, как только они опустятся; нажмите кнопку, спуститесь к движущейся платформе и продвигайтесь налево. Активируйте на платформе выключатель, бегите вправо, спрыгните с платформы и перескочите на другую. Как можно быстрее бегите наверх мимо шипов, далее до конца налево, затем вниз через лабиринт огней. Лучший маршрут через верхний правый, центральный правый и нижний средний. Так будет безопас-

нее. Налево сверните к шипам, дождитесь, когда они опустятся. Прыгайте на верхний уровень, уцепитесь руками, подтянитесь наверх, убейте волка и красного мага, поднимайтесь вновь наверх. Будьте осторожны, проходя через дверь; нажмите кнопку, когда шипы опустятся вниз, и быстренько преодолейте это место, спрыгните налево, соберите предметы, выйдите в дверь, доставайте золотые пистолеты, немедленно прикончите пару волков. Заряжайте пистолеты и продвигайтесь вперед. Как только появится красный маг, вот тут и прикончите его заряженными выстрелами. Нажмите кнопку, чтобы открыть дверь внизу чуть правее; пройдите в нее, нажмите еще одну кнопку, быстренько взбегите наверх, взгляните направо, далее мимо шипов, которые на несколько секунд опустятся; нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, и в отдалении спуститесь чуть вниз. Пристрелите мага, дерните рычаг наверху и мчитесь вниз через дверь, которая находится в нижней части комнаты. Затем пройдите через среднюю нижнюю дверь и увидите два рычага. Дерните верхний правый рычаг и нижний левый рычаг, пройдите через открывшуюся дверь справа, уничтожьте скелета, пробегите через шипы, когда они опустятся вниз, и нажмите кнопку. Бегите обратно через шипы, когда они вновь опустятся, выйдите через открывшуюся дверь внизу слева, ликвидируйте пару волков и нажмите кнопку.

Выйдите в дверь, которая открылась внизу; убейте волка, сверните налево, расправьтесь с красным магом, пройдите чуть дальше налево. Здесь придется сразиться с волком и красным магом, а когда справитесь с ними, возвращайтесь обратно направо, пройдите к главной комнате, а через нее в следующее помещение, где находится выключатель. Активируйте вначале верхний левый, пройдите через открывшуюся дверь, пристрелите скелета, сверните налево, бегите вверх мимо шипов, когда они будут опущены вниз; нажмите кнопку, бегом возвращайтесь через эти же шипы, когда они опущены; далее через дверь внизу, нажмите кнопку, сверните направо и вниз. Нажмите еще одну кнопку и вниз, пройдите вниз, выйдите в дверь, севрните направо, далее через еще одну дверь, мимо шипов, и Лара скажет: "У меня какие-то нехорошие чувства" На этом уровень закончится.

— Уровень 27 (STLK).

Бегите направо, прыгните через яму, а когда призрак приблизится к самому краю ямы, тут же отскочите назад, снова через нее и теперь запросто мочите призрака, стоя в полной безопасности на противоположной стороне ямы. Затем прикончите скелета, вскарабкайтесь вверх по леснице, соберите нужные предметы, затем спуститесь на нижний уровень, прибейте еще одного скелета, спуститесь еще на один уровень, нажмите кнопку и здесь обнаружите скелета, который долго спал, а теперь проснулся. К счастью, он внизу, а вам туда как раз и не надо. Вместо этого поднимитесь на верхний уровень, пройдите мимо шипов, которые теперь опустились.

Спускайтесь вниз, прикончите скелета, прыгните направо, можете уцепиться руками и продвинуться на

противоположную сторону, а если торопитесь, то выполните спринтерский прыжок, спрыгните с платформы так, чтобы не угодить в огонь. Затем прыгните вниз, нажмите кнопку, поднимитесь вверх по лестнице, уцепитесь руками и двигайтесь направо, затем еще раз, перебирая руками, продвигайтесь направо, добудьте аптечку, спрыгните вниз практически на шипы, конечно, когда они опустятся; поднимайтесь вверх направо, спрыгните на нижний уровень, выйдите в дверь и окажетесь в другой части данной миссии.

Ситуация осложняется. Будьте внимательны. Идите направо, убейте призрака и продвигайтесь дальше в этом направлении, поднимитесь на одну платформу, с нее на карниз наверх и продолжайте подъем до самого верха. Здесь нужно будет убить парочку призраков, затем спрыгните вниз на этот уровень, пройдите мимо огней направо, уцепитесь руками и продвигайтесь осторожно в случае необходимости. Далее спринтерский прыжок через огонь на платформе, а затем прыжок, а за ним спирнтерский прыжок, чтобы не поджариться в огне. Придется точно рассчитывать время и длину прыжка, а в конце нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, и возвращайтесь налево до тех пор, пока не сможете снова забраться на верхний уровень.

Оказавшись здесь, идите направо, расстреляйте скелеты, спринтерским прыжком перескочите через расселину, спрыгните вниз на шипы, когда они опустятся вниз. Не задерживайтесь на этом месте, иначе они вылезут, и вы на них напоретесь. Так что отправляйтесь дальше, расстреливайте призраков, выскочите в дверь, нажмите кнопку, пройдите налево, и Лара скажет: "Вот что нам и нужно" Ну а дальше выполните мощный спринтерский прыжок с самого края платформы, а наверху прикончите призрака.

Снова спринтерский прыжок направо, когда огни потухнут; нажмите кнопку, затем прыжок обратно налево, далее прыжок направо через большую расселину. Пройдите через открытую дверь наверху, убейте парочку призраков, зайдите направо, расстреляйте скелета. Выполните спринтерский прыжок, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь далеко внизу; далее два спринтерских прыжка налево и вниз через открытые вами пару дверей. Пройдите в то место, где находились шипы, а когда они уберутся, вскарабкайтесь вверх налево, спринтерский прыжок влево, затем прыжок вниз с платформы; уцепившись руками, продвигайтесь направо, ну а дальше вам предстоит выполнить серию обычных и спринтерских прыжков, пока не сможете добраться до платформы с кнопкой, которую уже ранее нажимали. С этого места выполните два прыжка вправо, пристрелите парочку призраков, выйдите в дверь, и уровень завершен.

— *Уровень 28 (MECH).*

Продвигайтесь вперед, сверните налево, и тут вас атакует серый маг Расправившись с ним, Лара скажет: "Судя по всему, здесь он вряд ли один" Продвигайтесь налево, нажмите кнопку, затем до конца направо; через дверь, которую открыли; по пути разберитесь с призраком, поднимитесь к огням, и они тут же заго-

рятся. Пройдите к южному огню, дождитесь, когда он потухнет; пройдите мимо, поднимитесь наверх, пристрелите призрака, снова продолжите подъем, нажмите обе кнопки в этой комнате, затем еще две в следующей комнате и, наконец, левую кнопку в задней стене повторно. Пройдите в дверь, и тут же появится серый маг Прикончите и его, нажмите кнопку, поднимайтесь наверх, и хотя там дверь открыта, не проходите в нее, а спуститесь до конца вниз.

Спрыгните влево, мимо огней, затем поднимайтесь наверх, нажмите кнопку перед собой, пройдите налево, пока не окажетесь возле открытой двери наверху. Выйдите через нее, нажмите кнопки как слева, так и справа, далее через дверь, прикончите атакующего призрака, возьмите боеприпасы слева, нажмите кнопку справа, идите вперед, и дверь перед вами откроется. Войдите в новую зону и увидите три каких-то странных устройства. Лара скажет: "Чего-то не хватает в этой механизме" Ухватитесь руками, продвигайтесь направо, подтянитесь наверх; когда минуете шипы, которые очень быстро перемещаются то вверх, то вниз, поднимайтесь налево и, когда доберетесь почти до самой вершины, нажмите кнопку на левой "колонне" пройдите вправо, вниз налево, выйдите из этой зоны, спускайтесь вниз, идите через пару дверей, сверните направо. Снова пройдите мимо огней и поднимайтесь наверх.

Карабкайтесь на платформу, нажмите кнопку, пройдите через открытые ворота направо, далее налево. Спинтерским рывком проскочите через то место, где были шипы; убейте атакующего призрака, нажмите кнопку и снова, как спринтер, мчитесь обратно через шипы, далее через дверь, спринтерским рывком через огонь как раз в тот момент, когда верхний огонь погаснет, а нижний загорится. Поднимайтесь наверх, прыгните налево. Можете добраться до места, перебирая руками, а еще легче выполнить спринтерский прыжок налево, затем еще раз налево такой же прыжок, и шипы (правда, уже за спиной у вас) поднимутся наверх. Выполните еще один прыжок, нажмите кнопку, спрыгните вниз, направо с нижней из трех платформ. Возьмите аптечку, затем спрыгните вниз с самого левого крыла этой платформы. Оказавшись на платформе, спускайтесь вниз, пристрелите призрака, нажмите кнопку справа, выйдите в дверь, которая откроется, и продвигайтесь направо. Спринтерским рывком проскочите мимо трех шипов еще раз, поднимайтесь наверх, мчитесь мимо огней (и снова, именно в тот момент, когда верхний огонь погаснет) и карабкайтесь направо.

Уцепившись руками, продвигайтесь влево, затем вперед, хватайте "устройство" и спускайтесь вниз с правой части этой платформы. Двигайтесь очень осторожно, особенно мимо огней, далее через дверь и продвигайтесь вперед насколько сможете. Далее пройдите еще через огни, поднимайтесь наверх, далее до конца налево. Спуститесь вниз; выйдя через дверь, поднимайтесь наверх, пристрелите призрака, сверните налево, увернитесь от огненного шара, нажмите кнопку, поднимитесь к двери, и тут появится серый маг Расправившись с ним, пройдите че-

рез дверь, нажмите кнопку слева, спускайтесь вниз, далее через дверь, находящуюся внизу, и Лара скажет: "Вот она" Найдена недостающая деталь. Хватайте ее. Сверните налево, нажмите кнопку, пройдите до конца наверх, затем выполните пару прыжков направо, расстреляйте призрака, поднимайтесь наверх, уцепитесь руками, продвигайтесь направо, прыгните вправо, нажмите кнопку, снова прыгните и, уцепившись руками за край, продвигайтесь налево, спрыгните вниз с края платформы и двигайтесь дальше вниз. Ликвидировав серого мага, нажмите кнопку, хватайте большую аптечку, лежащую в тени справа. Выйдите в дверь, убейте призрака, нажмите кнопку, спуститесь вниз, затем выйдите через дверь и продвигайтесь направо, через пару дверей, следуйте по дорожке к кнопке, нажмите ее, сверните направо и Лара скажет: "Я справлюсь с этим. Далее спринтерский прыжок направо, хватайте деталь и прыжок налево. Проследуйте по дорожке обратно через обе двери, сверните налево, а на следующую дверь не обращайте внимания. Войдите в следующую дверь и продвигайтесь в соседнюю зону, далее направо, вверх и начинайте вставлять найденные вами детали в соответствующие места. Среднюю деталь справа, маленьккую деталь в середину и большую деталь слева. Нажмите кнопку в правой колонне, Лара скажет: "Какие огромные механизмы" Пройдите направо, выйдите через дверь, и уровень завершен.

— Уровень 29 (ARKD).

Продвигайтесь вперед, разберитесь с серым магом. Поднимитесь наверх, выйдите в дверь, расправьтесь с красным магом, а также с призраками, если он сумеет их создать. Поднимайтсь направо, теперь прикончите пурпурного мага, нажмите кнопку и мчитесь вверх, спринтерским рывком проскочив через место с шипами. Сверните налево, спрыгните с платформы, разберитесь с появившимся магом. Нажмите кнопку, мчитесь мимо огней, дальше спринтерский прыжок налево, расстреляйте пурпурного мага и возвращайтесь направо. Нажмите кнопку, стрелой промчитесь мимо огней, уцепитесь руками, продвигайтесь налево, спуститесь вниз и двигайтесь вперед. Снова уцепитесь за край карниза, продвигайтесь налево, вскарабкайтесь наверх, уничтожьте мага; уцепившись руками, двигайтесь направо. Дальше мимо огней и карабкайтесь наверх. Выйдите через дверь посередине.

Разобравшись с красным магом, выполните налево два спринтерских прыжка, расстреляйте серого мага, пройдите направо и вниз, дальше направо по коридору и четко рассчитайте момент, когда сможете проскочить мимо шипов. Нажмите кнопку, пройдите через открывшуюся дверь, убейте пурпурного мага, спускайтесь вниз, сверните направо, прикончите серого мага, нажмите кнопку, поднимайтесь наверх. Разберитесь еще с одним серым магом, войдите в комнату внизу, нажмите кнопку, когда шипы опустятся вниз; сверните направо, вниз, нажмите еще одну кнопку, прибейте красного мага, спускайтесь вниз, дальше через дверь к концу уровня.

— Уровень 30 (MUSH).

Идите вниз, направо, расстреляйте серого мага, сверните налево,

разберитесь с красным и пурпурными магами. Войдите в самую левую комнату, нажмите кнопку, пройдите в соседнюю комнату, возьмите патроны для автомата Узи в нижнем правом углу и услышите, как где-то откроется дверь. Ну а вы выйдите в дверь, которую открыли ранее, и свесьтесь с края карниза, Уцепившись руками, перебирайтесь направо. Спрыгните вниз, перескочите налево на платформу внизу, нажмите кнопку, поднимитесь вверх по лестнице, уцепитесь за край; перебирая руками, продвигайтсь налево; подтянитесь наверх, прыгайте влево к платформе с шипами, которые быстро перемещаются вверх и вниз; свесьтесь с переднего карниза, уцепитесь руками, передвигайтесь налево, затем снова вскарабкайтесь наверх, прыгните влево, встаньте в центре платформы, спуститесь вниз, чтобы добыть аптечку, а затем карабкайтесь обратно наверх. Спринтерский прыжок влево, нажмите кнопку, возвращайтсь обратно направо мимо шипов в коридор, в котором стартовали.

Пройдите направо, выйдите вниз через дверь, спрыгните с платформы, свесьтесь с нее; перебирая руками, продвигайтесь направо, а когда шипы опустятся вниз, быстренько подтянитесь, заберитесь на платформу и поднимайтесь на следующий уровень. Проследуйте по коридору к лестнице, спуститесь по ней, поднимитесь вверх по соседней лестнице, встаньте рядом с огненными шарами, которые падают сверху, и как только один из шаров минует вас, немедленно выскакивайте на "дорожку", которую проделали эти шары, и мчитесь вниз. Если догонете шар впереди, то сбросьте скорость, ну а затем снова мчитесь как можно быстрее. При первой возможности сверните налево, свесьтесь с платформы; перебирая руками, продвигайтесь направо; подтянитесь, вылезайте на плтформу, сделайте два прыжка влево, а затем спускайтесь вниз, пока не увидите острые шипы.

Сверните направо, спринтерским прыжком перескочите через огни, они потухнут, когда вы перепрыгните. Дальше направо еще два прыжка, хватайте боеприпасы и с платформы выполните спринтерсий прыжок на следующую платформу, где находится аптечка. Забрав аптечку, спускайтесь вниз, продвигайтесь дальше в этом направлении, выполните спринтерский прыжок влево, нажмите кнопку. В результате откроется дверь, через которую Лара сможет покинуть уровень в финальном видеосюжете, так что сейчас она вам без надобности. Сверните налево, нажмите еще одну кнопку, спринтерский прыжок влево с самого края платформы, затем карабкайтесь наверх. Дальше мимо острых шипов, которые только что опустили; сверните налево, далее чуть вниз и обратно наверх. Спрыгните с платформы, прикончите атакующего красного мага, спуститесь вниз, разберитесь с серым магом и поднимайтесь наверх. Не забудьте нажать появившуюся кнопку. Поднимайтесь вверх по лтснице, уцепитесь за край платформы, продвигайтесь налево, заберитесь на платформу, возьмите боеприпасы, поднимитесь по лестнице во второй раз, уцепитесь за край и продвигайтесь, перебирая руками, на этот раз направо. Спуститесь

вниз, пройдите в откртую дверь справа, нажмите кнопку, спускайтесь вниз. Сбегите вниз по лестнице, нажмите кнопку слева, поднимитесь обратно вверх по лестнице, пройдите в дверь и дальше еще через одну дверь, которую только что открыли. Двигайтесь в этом направлении, и уровень закончится.

Просмотрите видеосюжет по окончании этого уровня, и Лара скажет: "Так это вы, сэр. Места для вас двоих нет. Кто победит, тот и завладеет магическими камнями" А серый маг скажет: "Да, это действительно так" На этом видеосюжет закончен.

— *Уровень 31 (SPOK).*

В самом начале этого уровня вас атакет серый маг Старайтесь держаться подальше от призрака, которого он создаст; обстреливайте его, но только в том случае, если он не укрывается щитом (подробнее все схватки с боссами будут рассмотрены в следующем выпуске). Когда с этим боссом будет покончено, просмотрите видеосюжет, и маг скажет: "Вы думаете, что одержали победу? Нет, вам еще предстоит сразиться с великим Серым Магом", на что Лара ответит: "Теперь-то я знаю всех своих врагов" Уровень завершен.

— *Уровень 32 (LITH).*

Вот и финальный уровень. Схватка против великого серого мага. В начале этого уровня после обычных фраз положите красный камень в соответствующую нишу возле себя, и босс тут же проснется. На самом деле ваша соперница в настоящий момент непобедима, так что быстренько бегите в верхний левый угол, уложите там Черный Магический камень, затем перебегите направо, прыгайте, чтобы увернуться от атак босса; заложите Белый камень, а затем приступайте к сражению. Встаньте перед боссом, но не сближайтесь, стреляйте непрерывно, прыжками уворачивайтесь от атак, и победа будет за вами. Ну и, конечно, на закуску прибейте всех остальных врагов, которых сумеет создать "Боссиня"

Когда на экране появится сообщение: "Defeating the Great Grey One and the Teg-Du-Bhorez Secret Societ. Lara Croft once again saved the world." (Победив великого Серого Мага и секретное общество Тег-Ду-Брозе, Лара Крофт в очередной раз спасла мир" Собственно, в пророчестве Tome of Ezekiel было указано в самом конце, как какая-то таинственная леди спасет Мир. Так оно и случилось.

— *Уровень 33 ARIA (кредиты).*

На самом деле, уровня как такого не существует. ARIA – лишь пароль, введя который вы можете просмотреть титры, и вам для этого не придется еще раз проходить последний уровень заново.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

СЕКРЕТНАЯ ЗОНА (КОДЫ, ПАРОЛИ)

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

СТРАТЕГИЯ (СОВЕТЫ, СЕКРЕТЫ, ПОДСКАЗКИ)

ПОЛНЫЕ ПРОХОЖДЕНИЯ